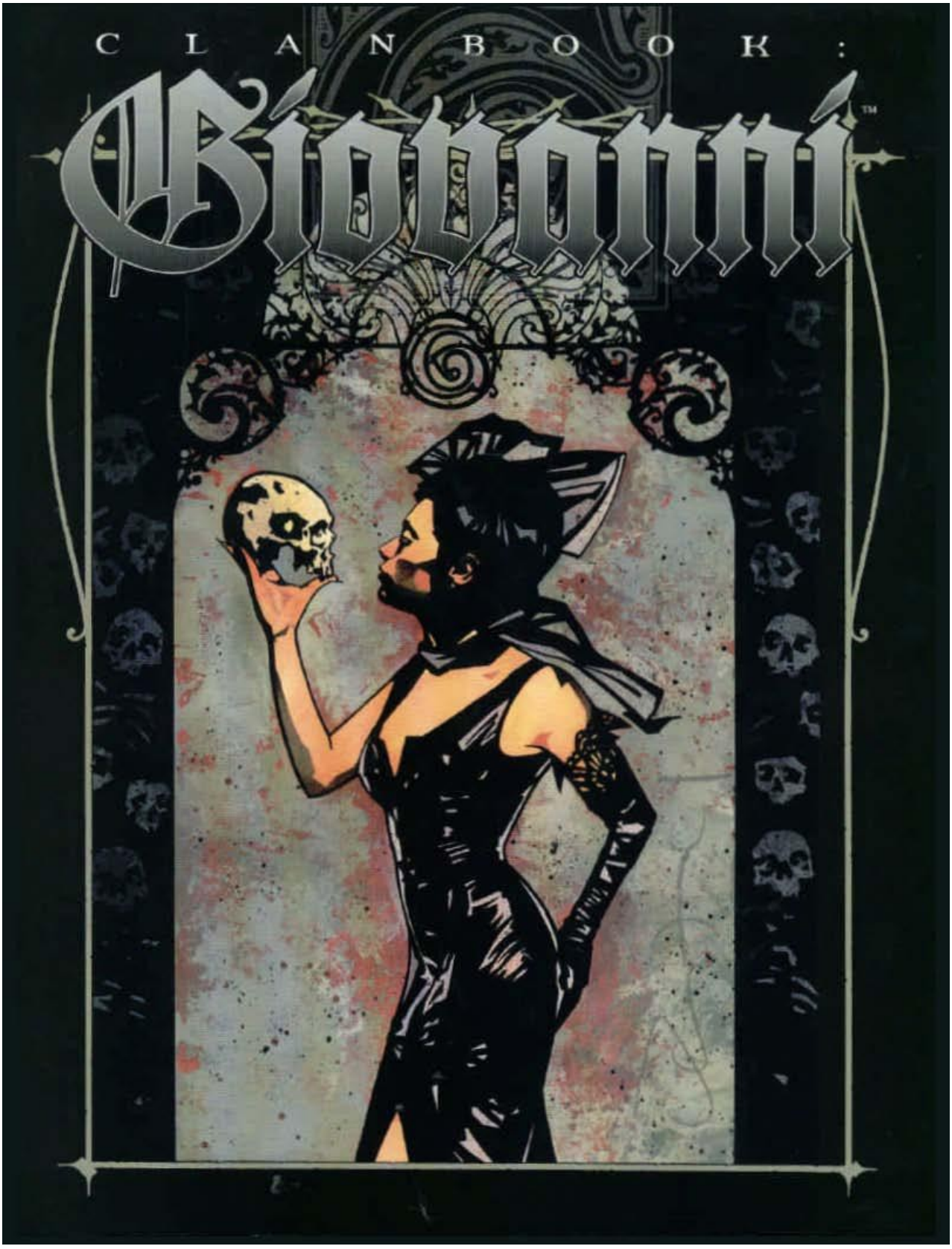
CLANBOOK:

Giovanni™



Содержание

Вступление: Целуя кузенов
Глава первая: Институт семьи
Глава вторая: Это у них семейное
Глава третья: Акционеры и склепы

Вступление: Целуя кузенов

Бостон. 4 апреля.

Был поздний вечер, когда Кей Палерно ехала в бостонский особняк семьи своей матери. Она нервничала. Кей уже встречалась со своими кузенами с материнской стороны, но не слишком часто и никогда с такой большой группой, как этой ночью.

Она подняла палец ко рту, посмотрела на ноготь, затем опустила руку. Её ногти были безупречно ухожены и покрыты лаком – но не каким-нибудь мастером из салона красоты, а её тётушкой Изабель (по крайней мере, «тётушкой» её звала Кей, она полагала, что Изабэль, как и ее мать, родилась с девичьей фамилией Миллинер, а затем взяла фамилию мужа). Изабель отличалась от остальных членов семьи Кей: она была необычной, элегантной и обладала чарующей невозмутимостью, которая у Кей ассоциировалась с Восточным Побережьем, с Европой и другими местами, столь далёкими от её дома в Джорджии. Было невозможно представить Изабель краснеющей или отдающий последний пас в волейболе, или идущей в уборную. Она обладала застывшим совершенством статуи, и Кей очень хотела увидеть её снова.

Еще она очень хотела встретиться со своим кузеном Стюардом Миллинером, но она никому бы в этом не призналась.

Изабель сказала Кей, что встретится с ней на этой вечеринке. Это немного успокаивало. Изабель подарила ей на день рождения прекрасное алое бархатное платье, и, надев его, Кей почувствовала себя и более, и менее встревоженной одновременно. Изабель сделала ей и другой подарок, который лежал в её стильной сумочке.

- Ты думаешь, мне это нужно? - спросила Кей.

- Никогда нельзя знать, – ответила Изабель с таинственной улыбкой.

- На этой вечеринке? Я думала, это семейное...

- Даже в кругу семьи никогда нельзя быть уверенной.

Как и платье, этот подарок одновременно успокаивал и тревожил её.

Автомобиль завернул за угол, открывая вид на особняк Милленеров. Всё, что нравилось ей, испарилось, всё, что пугало, удвоилось.

Конечно, раньше она видела фотографии дома, где её мать провела детство, но на них все было не так, как на самом деле. Фотографии не передавали запах бесплодной земли или дорогу, похожую на надгробие, имя на котором стёрлось.

Выходя из машины, она бросила взгляд на дальний конец дома. Она действительно видела это...? Может, это просто ветер трепал листья, а она от волнения приняла их за струящуюся белую ткань.

Когда она подняла руку, чтобы постучать, дверь отворилась, открывая взору Кей её кузена, но не Стюарда. Если Стюард был высоким и крепким, то человек, открывший дверь, был низким и нездорово бледным, с кривой и сгорбленной осанкой.

- Кузина Кей! – он ухмыльнулся и даже хлопнул в ладоши. Он был одет в смокинг, который нелепо сидел на нём. Запонку он уже успел потерять.

- Привет, э... – она попыталась вспомнить его имя.- Примо! Кузен Примо! Я, э, рада видеть вас!

Примо Джованни улыбнулся, продемонстрировав зубы, которые были единственной совершенной частью его тела.

- О, кузина Кей! Я так надеялся, что вас пригласят в этом году. Проходите!

- В этом году..? - он проигнорировал её вопрос, схватил за запястье и потянул за собой в дом. Оглядевшись, Кей увидела людей разных возрастов, строго одетых, общающихся, пьющих. Она заметила нескольких блондинов, но ни Стюарда, ни Изабель нигде не было.

- Нам сюда. Пойдёмте со мной, Кей. – Примо не отпустил её запястье, продолжая настойчиво вести её в сторону от вечеринки к западному крылу здания.

- Мне действительно...

- Нет, мне надо кое-что показать вам! Но вы должны поторопиться!

Она пару раз видела Примо, когда они были детьми. Тогда он тоже был уродливым, капризным и истеричным. Но он был один из Джованни, а Кей подозревала, что они были очень богаты, потому что даже её гордая мать подчинялась им. Не зная, что делать дальше, Кей последовала за Примо, хотя что-то в нем или в ночи, или в расходящихся коридорах дома, заставляло её кожу покрываться мурашками страха.

Через небольшой боковой выход Примо привёл её в сад, где росли тонкие деревья.

- Примо, я не сделаю больше ни шага, пока вы не объясните, что собираетесь мне показать.

- Я просто хотел показать вам закат. С вершины холма. Я очень хочу увидеть, как солнце заканчивает свой путь. Пожалуйста, пойдем со мной? Это будет замечательно!

Кей почувствовала ту холодную тошноту в груди, которая возникает, когда видишь кого-то унижающего себя и не

понимающего это. Он говорил так нерешительно и с такой мольбой в голосе, что она согласилась.

На вершине холма под высохшим деревом с одной уцелевшей крепкой ветвью, которая торчала, словно рука виселицы, стояла холодная каменная скамейка. Примо сел на скамейку и стал восхищенно смотреть на заходящее солнце.

Кей присоединилась к нему и, спустя некоторое время, насупилась. Почему он был так настойчив, приглашая её, если собрался её игнорировать? Широко раскрыв глаза, он смотрел на запад, словно ребёнок, уставившийся в телевизор. Её взгляд на мгновение последовал за ним, но даже закат был отвратительным: сквозь густые серые облака красный и багровый шар выглядел усталым и измотанным.

Кей быстро повернулась. Она слышала смех? Но никого рядом не было.

- Примо, это то, что вы..?

- Тсс! Не сейчас, оно еще не до конца зашло.

- Ну и что? Это же просто закат. Думаю, еще один запланирован на завтра, ты не в курсе?

- Это может быть мой последний закат вообще, – ответил он, по-прежнему не глядя на неё.

Она вздохнула, скрестив руки и ноги, но осталась сидеть, пока не стемнело. Примо повернулся к ней.

- Теперь мы наконец пойдем?

- А куда ты торопишься? – он положил одну руку на её колено, а другую пропустил за её шеей. Она стала вырываться, но

недостаточно быстро, что бы избежать прикосновений его липких губ. Она отвернула голову и попыталась оттолкнуть его, но Примо оказался сильнее, чем она ожидала. Несмотря на все попытки борьбы, она так и не смогла освободиться.

- Примо! Прекрати это!

- Нет, разве ты не понимаешь? Это будет замечательно!

- Нет!

- Но, подумай, наш сын будет Джованни, – сказал он так, будто это был самый веский аргумент на свете.

Кей закричала. Примо вздрогнул, но не остановился.

- Наш сын будет единокровным, - сказал он, меняя свой захват, - Кей, я не хочу умирать девственником!

Борясь, они упали со скамейки, и Кей приземлилась на своего кузена. Она почувствовала, что он пытается положить её на спину, поэтому охватила ногами скамейку, пока руки пытались справиться с молнией на её сумочке. Их руки путались в красном бархате, когда Кей наконец открыла сумочку.

Теперь она поняла, почему Изабель дала ей электрошокер на пятьдесят тысяч вольт. Она вдавила его прямо в руку Примо.

Эффект последовал незамедлительно: мужчина забился в судорогах. Кей вырвалась и неуклюже повалилась на землю, тяжело дыша. Примо выл, скорчившись в позе зародыша.

-Это нечестно,– стонал он. Кей нетвёрдо села на колени, проползла вперёд и вдавила электроды в его бедро.

- Ублюдок! - крикнула она, он тоже закричал. Она поднялась на ноги, затем села на каменную скамейку и зарыдала. Ей удалось обрести хоть какое-то спокойствие, когда она поняла, что Примо начинает разворачиваться.

- Мудак! - её крик был грубым и жестким. Примо издал несколько тихих плачущих звуков и стал на четвереньках уползать от неё. Но она легко догнала его и ударила в затылок так сильно, как могла. Она била и била, пока он не перестал шевелиться.

* * *

Кей не знала этого, но её судьба, как и судьбы Примо и Стюарда, решались в доме в этот самый момент.

- Я считаю, Примо готов к изменению, - Аккори Джованни пытался, чтобы его голос звучал безразлично. - Он единокровный, хорошо показал себя после Поцелуя Доверия, и уже сейчас развивает свои навыки некроманта. Вы знаете, как редко они появляются до Становления.

Диего Джованни пожал плечами, но это движение было только внешне похоже на человеческий жест. Его плечи поднялись и упали - но ровным движением машины, а не живого существа. Он двигался, как объект, но не как личность.

Судя по внешности, он был самым молодым из находящихся в комнате. Но тот, кто посмотрит глубже, кто обратит внимание на позы и осанку людей вокруг Диего – пассивно-равнодушное сопротивление Аккори, формальную заботу хозяина дома Эрика

Миллинера, даже подчеркнутый интерес «тётушки» Кей Изабель – тот непременно поймёт, что единственный, кто принимает решения в этой комнате - Диего Джованни.

Он выглядел слегка за двадцать. Но он был мертв уже около шести столетий.

- Аккори, ваша преданность вашему потомку делает вам честь, - сказал он. – Но мне ненавистна даже мысль о том, что ваша преданность семье в целом может быть менее ревностна.

Аккори застыл:

- О чем вы? Вы сомневаетесь в моей преданности? Мне что, ради вас сунуться в огонь?

- Я не считаю это необходимым. Просто я беспокоюсь, что ваша симпатия к Примо может привести к прискорбной поспешности в этом важном вопросе. Примо может стать одним из самых молодых, получивших Становление в истории нашего клана. Если он столь блистателен и ценен, как вы утверждаете, не следует ли нам подождать несколько лет и позволить ему проявить свои выдающиеся качества, оставаясь смертным?

- Примо…страстно желает измениться. Он знает, что его изыскания ограниченны, пока он смертен. Сейчас, в этом кризисе, можете ли вы позволить себе отказываться от одаренного некроманта?

- Что ж, я доверюсь вашему суждению, – неожиданно голос Диего прозвучал устало. - Если вы чувствуете, что он так ценен, я позволю моей правнучке Джанмарии дать ему Становление.

Аккори заморгал:

- Джанмарии? Но я думал, я могу даровать ему эту честь сам.

- О… Этого не следует делать. Он уже вкушал вашу кровь как гуль, не так ли? Дав ему становление, вы приведёте его к ещё более крепким узам, что практикуется только в редких случаях. Примо не нуждается в таком контроле, верно?

- Нет, но…

- С другой стороны, если вы не против подождать, я могу сделать это сам.

Лицо Аккори осветила жадность, но он быстро скрыл эмоции:

- Что вы, эта честь слишком велика для нас. О каком ожидании вы говорите?

- Он уже прошёл Поцелуй Доверия, так что не стоит торопиться. Полагаю, когда я буду убежден, что он так одарен, как вы говорите.

- Я, э… Я полагаю, что должен обдумать этот вариант, - Аккори попытался скрыть свой конфуз глотком из бокала. Эрик, видя неудачу своего компаньона, учтиво вступил в беседу вместо Аккори.

- А встречались ли вы со Стюардом?

Лицо Диего было хмурым, когда он ответил:

- Ах, Стюард, - его тон сразу предупредил Эрика, что что-то не так.

- Вы считаете, что Стюард достоин изменения, Эрик? - Эрик бросил взгляд на Изабель, но её лицо ничего не выражало.

- Стюард был бы ценным приобретением, - заявил Аккори. – Если вы решили подождать с Примо, вы нет выбора лучше, кроме как дать становление Стюарду.

- Правда? Тогда полагаю, вам неизвестно, что у него уже есть Узы?

- Что? - Эрик вскочил на ноги раньше, чем смог овладеть собой. Но Диего уже стоял до того, как высокий блондин закончил подниматься. Диего ударил по столу так сильно, что крепкое дерево сломалось. Его голос звучал твердо:

- Кровные узы, и не с одним из нас!

- Этого не может быть!

- Это уже доказано, Миллинер! – с презрением бросил Диего. – Вы постоянно просите больше полномочий, больше автономии. И как вы проматываете полученное доверие? Считайте, что вам повезёт, если ему позволят сохранить Поцелуй Доверия. Или, возможно, нам следует полностью подчинить его Узами.

- Кто сделал это? Я разрушу Узы, уничтожив хозяина! Скажите мне, я... прошу вашего прощения, сеньор, - последнее слово далось ему с явным трудом.

- Если призрачный шторм оказался для вас таким кризисом, как вы утверждаете, вам следует больше беспокоиться о нём, чем о своенравном гуле. Значит, поэтому вы оказались в таком тяжелом положении? Потому что для вас всех личные проблемы важнее интересов семьи? Или вы просто преувеличиваете ваши проблемы, чтобы мы дали вам еще больше прав - на дальнейшие ваши глупости?

На минуту в комнате установилась мертвая, гнетущая тишина.

Эрик пристально посмотрел на Диего Джованни. Он понимал с полной определенностью, что попытка причинить ему вред будет чистым самоубийством, но его удивило, как он хочет сделать это, иррационально, безумно. Часть его терзалась в беззвучном крике, показывая ему, как прекрасно было бы вырваться, выплеснуть ярость на этого старейшину и погибнуть в короткой, чистой, безумной схватке.

Аккори внимательно наблюдал за ним. Если Эрик нападет, думал Аккори, будет ли способ – любой мыслимый способ – спасти его? Его мозг обрабатывал каждую возможность. Конечно, исключая возможность совместного нападения на Диего. Это было просто немыслимо.

Изабель лишь молча наблюдала за происходящим.

- Я ... не думаю... что вы правы... сеньор, - каждое слово, произносимое Эриком, проходило по его горлу, словно нож.

* * *

Кей вернулась в дом, на глаза своей семьи. Каждому обратившемуся к ней она говорила только:

- Где Изабель?

Пока похожий на латиноамериканца мужчина, наконец, не сообщил:

- Думаю, она прошла через музыкальный зал в офис Эрика, но...

Отмахиваясь от любопытных рук, она продолжила двигаться. За её спиной остались приглушенные голоса:

- Вы видели...?

- Кажется, она выходила с...

- А кто она вообще такая?

- ...Изабель..?

Музыкальный зал оказался восхитительным. Потолок с лампой в венецианском стиле, мозаичный пол, клавесин в стиле барокко, безупречно восстановленный и украшенный. Часто использующаяся басовый альт стоял на подставке в углу, и старомодно одетая немолодая женщина сидела в кресле у клавесина. Она курила сигарету и сбрасывала пепел себе в ладонь.

- Мне необходимо увидеть Изабель, - сказала Кей, направляясь к двери. Двигаясь с удивительной скоростью, старая леди оказалась на её пути.

- Никто не войдёт, - сказала она с густым итальянским акцентом. Кей попыталась пройти мимо неё, но это было, все равно, что толкать диван вверх по спиральной лестнице.

- Никто не войдет, - повторила женщина.

Кей почувствовала, как внутри неё снова поднимается истерика, как вдруг дверь открылась, и появилось трое мужчин. Самый молодой из них сказал что-то по-итальянски светловолосому. Итальянский Кей был очень плох – что-то о том, что человек, который не в состоянии контролировать своих животных, не сможет процветать. Светловолосый выглядел очень разгневанным, но гнев его казался холодным и сдержанным. Затем Кей увидела Изабель и бросилась в объятия к своей родственнице.

- Кей! Что... случилось?

Прижавшись к Изабель, Кей не могла прекратить плакать, даже понимая, что светловолосый и другой, темный, уставились на неё.

- Он... он пытался...

- Тсс! Теперь успокойся, Кей, - она отодвинулась от Кей, держа её за руку. – Кей, посмотри на меня! Успокойся!

Вглядываясь в глаза Изабель, Кей почувствовала, как спазмы рыданий оставляют её. Они были совершенны, глаза Изабель, темные, безупречные, и глубокие.

- Объясни мне ясно, что произошло, - сказала Изабель.

- Кузен Примо пытался изнасиловать меня.

Взгляд Изабель перенёсся на темноволосого мужчину. И когда Кей огляделась, она поняла, что все остальные, тоже смотрят на него - а не неё, как она боялась.

Объект внимания приоткрыл рот, закрыл его, наконец, прокашлялся и сказал:

- Дерьмо! Что ж, полагаю, хорошо, что она быстро бегает.

Его грубый тон лишил Кей дара речи. Также он послужил причиной горького смешка старухи и улыбки Изабель. Затем заговорил молодой человек:

- Как ты убежала? - спросил он. Сила его голоса заставила ее инстинктивно поднять взгляд, и как только она посмотрела в его глаза, любая мысль о лжи или молчании стала невозможной.

- Думаю, я убила его, - беспомощно ответила она.

- Что?

* * *

Аккори Джованни был сильным человеком при жизни. И он стал неизмеримо сильнее после смерти. Мысль, что эта... эта ничтожная девчонка... смогла убить его любимого праправнука, лишила его разума. До того, как Изабель успела среагировать, он поднял Кей за горло.

Он собрался размозжить её голову о клавесин, когда понял, что, если он продолжит держать её, то сломает ей шею.

Изабель набросилась на него. Попытка Эрика прикрыть Аккори замедлила её только на мгновение, но полностью уничтожила альт, раздавленный упавшим Эриком. Но этого было достаточно: до того, как Изабель смогла добраться до Аккори, Диего оказался между ними.

- Хватит, - сказал он.

Никто не решился встретиться с ним взглядом, но оба повиновались.

- Сегодня она должна была пройти Поцелуй Доверия, Аккори, - сказала Изабель, едва сдерживаясь.

- Да пошла ты... - ответил Аккори.

- Вы оба, замолчите! - сказал Диего. Затем он заговорил снова, на этот раз по-гречески.

На мгновение холодный сквозняк прошел по комнате. Диего поднял голову и сказал:

- Примо не мертв, однако, он тяжело ранен.

Хватка Аккори на секунду усилилась. Но затем он положил безвольную Кей на пол.

- Сеньор, я… - начал Эрик Милленер.

- Тихо!- сказал Диего. Напряженно размышляя, он не издавал ни звука, не моргал, не шевелил руками. Наконец он повернулся к Изабель.

- Эта Кей -: она та, о ком вы говорили? Она ученый-спортсмен?

Изабель кивнула и добавила, бросив быстрый взгляд в сторону Аккори:

- Обладающая достаточным мужеством, чтобы сразиться с гулем и победить.

- Она получит Становление этой ночью, - объявил Диего.

- Что? - закричал Аккори, уже второй раз за этот вечер.

- И вы, Аккори, дадите ей его.

На этот раз настал черёд глазам Изабель широко раскрыться от удивления.

-А вы, Изабель, тем временем найдёте Примо и дадите Становление ему.

- Но, сеньор, это… это… - он пытался протестовать, а его разум тем временем выстраивал цепочку причин, которые заставили хозяина принять такое решение. Новоявленные сиры будут обременены нелюбимыми и вызывающими недоверие неонатами – последними существами на свете, с кем можно будет договориться о предательстве собратьев. А сами неонаты будут связаны узами верности с теми членами семьи, кого они больше всего хотели бы предать.

- Да, Аккори?

Аккори покачал головой:

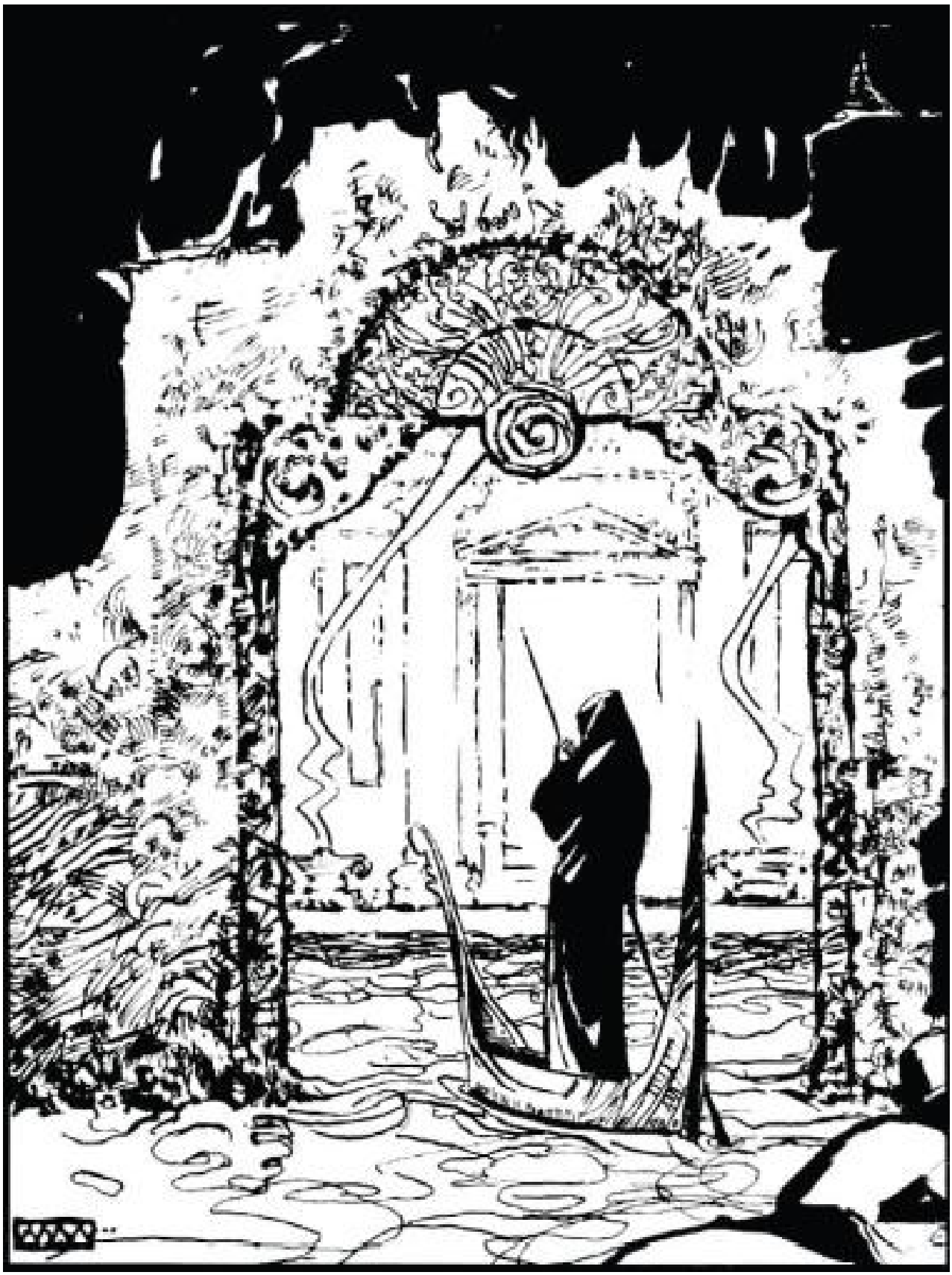
- Я бы предпочел, чтобы вы мне лучше приказали пройти сквозь огонь. Но я сделаю всё, что вы скажете. Ради семьи.

- Ради семьи, - мрачно повторила Изабель. Она повернулась к выходу из музыкального зала, как и Аккори, отказываясь от своей цели, отвергая её.

Диего повернулся к Эрику Миллинеру:

- Эрик, возможно, вы правы. Возможно, Поцелуй Доверия слегка устарел в нынешние ночи.

Старуха издала ещё один горький смешок.



Где с помощью родных учиться стал.
Познал он вскоре тайны богословья,
Всю глубину схоластики постиг,
И был он званьем доктора почтен,
Всех превзойдя, кто диспуты с ним вел
О тонкостях божественных наук.
Его гордыни крылья восковые,
Ученостью такою напитавшись,
Переросли и самого его.
И небеса, их растопить желая,
Замыслили его ниспроверженье
За то, что он, безмерно пресыщенный
Учености дарами золотыми,
Проклятому предался чернокнижью
– *Трагическая история доктора Фауста (текст 1604 г.).* Кристофер Марло

Хочешь услышать историю клана Джованни? Получай: культ смерти свихнувшихся Сородичей дал Становление потомку семьи Джованни. Этот потомок, не тратя даром времени, вонзил нож в их спины. Он дал становление своему собственному потомству, которое обрело огромное богатство и могущество, и все остальные Сородичи возненавидели их за это. Зная, что близится Конец Света, Джованни готовились, пока остальные Сородичи боролись друг с другом и упивались свежей кровью, сходясь в котильоне.

Что касается будущего клана Джованни, то вот оно: мы победим. Когда наступит время великой Геенны и остальные немертвые обратятся в столбы серного дыма или будут сосать драгоценную витэ своих потомков, придет Августо и разорвет оболочку, отделяющую мир живых от мира мертвых. И тогда мы вырежем троны из костей тех, кто был слишком туп, чтобы предвидеть давно предопределенное будущее.

Ох, вот только не бросайся выписывать чеки, *paisan*. Ты новичок. Все эти заумные вещи, что я пытаюсь вбить тебе в голову, не помогут тебе в будущем. Не помогут без какого-то понимания.

Ну, нечего на меня пучиться. Я пытаюсь объяснить тебе все это только из уважения к твоей матери, храни её Господь. Ты один из счастливчиков. Ты узнаешь всю картину. У многих птенцов ленивые сиры, да и сами они слушают только тогда, когда мы рассказываем, как делать миллионы, или просто сидят на шеях у своих братьев. Большинство молодняка погибает.

Молодежь, как ты, стала довольно бесполезной в современные ночи. Ну что, теперь, когда ты Сородич, ты все познал, да? Все секреты семьи Джованни? Теперь ты знаешь, почему собрания 4-го апреля так важны, и почему на них приглашают так мало народа. А каково значение даты этих собраний? А откуда произошли все эти Сородичи нашего семейства?

Без понятия, а? Смотри, ты покинул ряды того невежественного стада (как мы, вампиры, называем людей) только для того, чтобы стать невежественным Сородичем. Так большинство вампиров называет себя. Да, я знаю. Выглядит так, будто у нас для всего есть собственное имя. Кстати, никогда не используй слово «вампир». Это просто глупо. Конечно, слово «Сородич» слишком показушное, но если ты назовешь себя вампиром в разговоре с другим Сородичем, это будет выглядеть так, будто ты вдруг заорал «ёб твою мать!» в середине Мессы. Да, Джованни могут манипулировать человеческой частью семьи, оставляя в тени свою сущность, черт, мы и предпочитаем так поступать! Сейчас вокруг такой бардак, что еще один невежественный щенок Джованни никому не нужен. Все слишком ненадежно, что бы создавать очередного неоната (неонат – это ты, парень, новичок) с-затычками-в-ушах. Так что мне, как твоему сиру, тому, кто дал тебе становление, придется довести до тебя, моего потомка, всё с очень большой скоростью. *Capice*? Хорошо.

Нам есть что скрывать. С другой стороны, в этой истории есть все – сексуальные скандалы, инцест, чернокнижие, связи с организованной преступностью. Этот список можно продолжать и продолжать. Так что сядь, расслабься и получай удовольствие. Но только пообещай мне, что ты не снимешь по всей этой гадости фильм, или я буду вынужден убить тебя.

До начала времен

Теперь настала очередь лекции типа «Добро пожаловать в ряды Сородичей», где я должен рассказать тебе сказочку про сумасшедших фермеров, убивающих своих братцев, о древних Городах, где Сородичи открыто живут рядом со смертными, ну и тому подобном дерьме.

И не мечтай, делать этого я не буду. Не буду потому, что это пахнет тем напыщенным самодовольством, которое есть в загашнике у остальных кланов. Вся Божественная История нашего Аристократического Клана – набор хвастливого вранья, которое другие Сородичи создали, чтобы нравиться себе. Поверь мне, я слышал немало баек о танцующих с быками богинь Тореадор и мраморнокожих завоевателей Вентру, чтобы понять: ты можешь верить мифу о творении только настолько, насколько ты доверяешь его рассказчику. И помни, теперь ты Сородич, а значит, не можешь доверять никому вообще.

Ну и учти: история кланов – не просто пропаганда, она к тому же всегда полна ошибок. Спроси любого из этих ублюдков об их прародителе, и ты услышишь какую-нибудь трескучую чепуху о Каине – они его даже пишут не так! - ушедшем в Землю Нод (или изгнанным в Землю Нод – я не помню), ну и прочие мифы библейского уровня. Я, как, надеюсь, и ты,

верующий христианин. Но я, как и любой думающий Сородич, знаю, что Библия – это чертова метафора. Иисус, если он вообще существовал, был человеком, на чьи плечи опустился весь мир – в принципе. Он как Джордж Вашингтон. Он не принес в одиночку Слово нуждающимся людям и не выскочил из не знавшего мужчину лона девственницы. Бред типа этого просто физически невозможен. Все деяния, приписанные Христу, относятся также к неисчислимому множеству ранних христиан, не упомянутых в Библии. Та же ситуация и с Сородичами: «Каин» - просто раннее проявление всего нашего рода.

Нет, правда заключается в том, что не было никакого «первого вампира». Или он был, но никто не помнит имя этого ублюдка. Бог не посмотрел неодобрительно на мир и не сказал: «Так! Создам-ка я каких-нибудь кровососущих паразитов, чтобы они мочили детей Сифа» - этот Сиф был еще одним метафоричным персонажем из Библии и отцом расы смертных, как мы знаем сегодня. Нет, первые Сородичи ходили по земле ещё до появления *sudario* – стены, отделяющей мертвых от живых (и от нас).

Посмотри на концепции загробной жизни, которые повсеместно возникли в древних культурах. Преисподняя было местом, куда ты можешь попасть физически. Греки считали, что можно попасть в Загробный мир через пещеры и полости, и думали, что он находится буквально под поверхностью земли. Египтяне считали, что, двигаясь на Запад, путник в конечном итоге попадет в землю мертвых. Индейцы верили, что после смерти душа попадает в «счастливые охотничьи угодья». Даже некоторые более «современные» концепции жизни после смерти включают определенные места: христианские Рай и Ад, скандинавские Валгалла и Нифльхейм, описанную раввином Иосифом бен Шаломом каббалистическую «бездну небытия», пересекаемую в момент смерти, и гностическое Пробуждение. Всё это места. Всё это территории. Все это географически описанные области, где ты физически, метафизически или духовно можешь просто постоять и покурить сигарету.

А если ты можешь попасть в эти места, то ты в состоянии и *вернуться оттуда*.

Вот что такое Сородич. Это, так или иначе, существо, которое вернулось из места, известного как смерть. Никто, кроме нас, не может этого. И я не думаю, что найдётся кто-нибудь, кто осмелится сделать это больше, чем один раз.

Не косись на меня. Я такой же католик, как и ты. Я знаю, что, когда я умер, я должен был попасть в рай или

в ад. Но я не попал туда. И ты тоже. Наши души по любой танатологической причине, какую ты захочешь выбрать, по пути туда сказали: «Вот блин, я что-то забыл» и вернулись в наши тела. Я не могу сказать, почему это произошло – этот вопрос занимает наших мудрейших старейшин с самого зарождения клана Джованни. Но я знаю, что это правда.

Я не пытаюсь рассказывать тебе мистические сказки. Срал я на всю эту чушь. Бог думает о каждом человеке. Вот во что я верю. Просто замысел Бога о тех из нас, кто стал Сородичами, немного отличается от Его планов о тех, кто остался нормальными. Если ты спросишь меня, я посоветую тебе даже не думать о том, почему Бог хочет, чтобы Сородичи охотились на Его творения. Ты можешь также спросить, почему существуют волки и львы. Бог знает. Ты нет. И не заморачивайся по этому поводу. Делай свою работу, и позволь Богу делать Свою.

Это «возвращение» из мира мертвых – то, что отделяет тебя от живых, и то, что отделяет Джованни от остальных немертвых. Я не собираюсь спорить с тем, что Становление работает. Тебе не нужно идти в специальную комнату с надписью «Мертвые люди», а затем делать шаг назад. Твое тело не двигается с места. Путешествует твоя душа. Она совершает свою прогулку, а затем возвращается в тело – это и есть Становление.

Ладно, на эту тему я сказал почти все, что хотел. Если ты не один из этих американских Джованни с паршивой кровью, то, наверное, знаешь, что наш товар – души и что Джованни обладают властью забирать духовную часть смертного (или, точнее, то, что осталось от его духовной сущности после смерти) и делать с ней все, что нам заблагорассудиться. Черт, я не удивился бы, если бы какой-нибудь старейшина Джованни узнал, как создать Сородича без Становления, может быть, просто поймав душу мертвеца и вернув её в тело в момент перехода. А, не обращай внимания, я просто задумался.

Важнее всего помнить, что Сородичем ты стал с чьей-то помощью. Ты получил Становление по важной причине. Твоя душа оживила тело в состоянии клинической смерти по определенной причине, или, точнее, по множеству совпавших причин. Когда Диего приказал мне обратить тебя, у него были на то свои причины. Когда твоя мать просила меня замолвить за тебя словечко, у нее тоже были свои причины. И у Маргарет Миллинер, которая хотела вместо меня дать тебе Становление, были свои причины. Как и у меня самого. Но ни одна из них не является той причиной, по какой Бог позволил всем этим событиям произойти. Какими бы ни были все эти доводы по отдельности, все они существуют. И это лучший способ смотреть на них.

Худший способ – это решить, что ты обломался со смертью и попробовать ещё раз. Добро пожаловать назад. Теперь здесь другие правила.

Смертные корни

Не стану притворяться, что хорошо разбираюсь в этом вопросе. Все это дерьмо, о котором мы будем говорить, происходило самое меньшее две тысячи лет тому назад. Это я не к тому, что мы на протяжении двух тысячелетий скрывали в своей среде Сородичей. Нет, такая ситуация сложилась что-то около тысячи лет назад. И поэтому многие из тех, кто

нас знает, считают, что мы появились в результате расцвета купеческого сословия в конце Темных Веков. В том-то и проблема с другими кланами, что они не замечают долговечности и богатства смертной семьи Джованни. Гордость Сородича может застить тебе глаза, и ты решишь, что стадо никак не влияет на историю. Но я отвлекся.

Правда заключается в том, что смертная семья Джованни впервые достигла выдающегося положения ещё в эпоху расцвета Римской империи. Конечно, тогда нас не называли «Джованни». Наши предшественники были известны как семья Иовиан. Иовианы извлекли неплохую выгоду из постоянных войн, полыхавших в Империи – точно так же, как мы, Джованни, поступили в эпоху Крестовых походов. Анналы сенешалей наших старейшин, хранящиеся в Венецианском Мавзолее, включают даже судовые декларации, которые Иовианы составили в тридцать первом году до н.э. Тогда семья снабжала припасами легионы Октавиана в Северной Африке. А затем, чтобы получить двойную прибыль, переправляла шпионов и посланников в Рим Марку Антонию. Я не удивлюсь, если металл тех гвоздей, которыми Христа (если он вообще существовал) приколотили к кресту, был продан римлянам Иовианами.

И, наконец, начало традиции нашей практики в *nigrimancy* было положено Иовианами. Конечно, Черное Искусство еще не пользовалось столь ужасной славой в период римского господства. Культ предков считался частью естественного порядка вещей. Императоры были богами, и многие семьи создавали в своих домах различные склепы или что-то подобное, чтобы ублажить духи покойных. Семейные обязательства не оканчивались со смертью, и так было по обе стороны *sudario.* Нужно было почитать покладистых *lares familiares* и умиротворять злобных *lemures*. К тому же духи наших предков благословляли деяния нашей семьи и приходили к нам на помощь во время нужды. Особым почтением пользовался основатель нашего рода. Так как его подлинное имя было забыто всеми, за исключением разве что Августо или одного из самых любопытных старейшин *anziani*, он стал ассоциироваться с *Dis Pater*, божеством римской Преисподней. Немного иронично, учитывая, что само наше прозвище происходило от одного из имен Юпитера, бога неба.

Благодаря деловой хватке и проницательности смертных Иовианов и посильной помощи *Dis Pater* и других семейных покойников деньги со всей Империи текли в наши кладовые. Семья зарабатывала свое богатство ростовщичеством, торговлей, морскими и сухопутными перевозками, а также кое-каким ремеслом. Ты можешь сказать, что они были одним из первых конгломератов. Конечно, это не совсем так, семья, определенно, не являлась объединением с единым центром, насколько мне известно. Как и в любой другой семье, каждый её член делал всё, что хотел. Но семья Иовиан смогла стать превосходной торговой сетью. У парня, который продал тебе венецианскую скульптуру, есть брат, который может достать тебе пряности дешевле, чем кто бы то ни было. А их кузен добывает мрамор, который будет безупречно смотреться на стенах твоего нового *pallazo*. Иовианы были цеховщиками, дельцами черного рынка, талантливыми ремесленниками и грубыми посредственностями одновременно. Один из них мог трахнуть твою сестру, а другой - шепнуть Цезарю о твоей неверности. Они были повсюду, практически неизвестные (или, по крайней мере, не такие заметные, какими они стали позднее) в период заката Республики и ставшие вездесущими с появлением Империи.

Некоторые из Иовианов, я полагаю, уже должны были знать о Сородичах. Я разговаривал с одним из *anziani* об одном по-настоящему древней накладной, где речь шла о «двух бочках, наполненные землей и прочими материалами, которые должны быть подготовлены к выдаче» в римских портах на Корсике и на южной оконечности будущей Испании. Конечно, я не могу этого гарантировать, но лично я уверен, что в период Пунических войн, которые скрывали от смертных вендетту Малкавиан и Бруджа, множество спасавшихся бегством или собиравшихся на войну Сородичей перемещались между Римом и Карфагеном на борту кораблей

ранних Иовианов. Наверняка кое-кого из них обратили за личные заслуги. Кто знает? Возможно, один из Премасцинов – я расскажу о них позже - или хозяйка одного из этих мерзких притонов римских Носферату были первыми Иовианами, получившими Становление.

За двести лет – до смешного малое и одновременно длительное время для Сородича, как ты, без сомнения, поймешь, если не встретишь Окончательную Смерть раньше - жалкая группа смертных родственников стала богатой семьей с крепкими узами, настоящим образцом для торговых принцев Джованни эпохи Возрождения. Ясно, что они не появлялись повсюду и не занимались всем в Империи, но всё это не важно. Они были Кеннеди и Медичи своего времени. Иовианы обладали достаточным коммерческим влиянием и связями, чтобы расширить его, что позволило им держать свои сундуки наполненными на протяжении столетий.

С богатством приходит власть, и Иовианы заняли высокие должности, в конце концов посадив одного из членов семьи на императорский трон. Флавий Иовиан стал августом в конце четвертого века. Если альманахи Людо Джованни правдивы, то наша семья добровольно приняла христианство. Флавий Иовиан, ставший императором после смерти Юлиана Отступника, вернул империю в лоно христианства после периода язычества в эпоху Юлиана. Отступник был племянником Константина Великого, объявившего христианство официальной религией империи. Государственная религия менялась от императора к императору, но это было всего лишь прикрытием для политической борьбы. Несмотря на все перемены, Иовианы уже выбрали, на какую сторону им встать.

Но дни процветания длились недолго. Флавий Иовиан правил один чертов год перед тем, как умер по пути в Константинополь. Да, он был похоронен по христианскому обряду – я полагаю, что даже сейчас можно найти его склеп в церкви Апостолов в Анатолии. К концу четвертого века западная часть империи уже пришла в упадок. Германские варварские племена угрожали опустошить Рим, и к пятому веку стало понятно, что они, вероятно, преуспеют в этом. Перед окончательной капитуляцией Одаокару в 476 году н.э. Рим был разграблен дважды. В обоих случаях Иовианы пережили нашествие варваров, откупаясь от них или обращаясь за поддержкой к своим семейным покровителям. Однако в минуты величайшей нужды *lares familares* не слышали их или, хуже того, являлись на зов как *lemures* и только увеличивали бедствия.

Dis Pater

Неизвестный практически никому, за исключением старейших Сородичей Джованни и самых просвещенных исследователей семейной истории, могущественный дух, которого *anziani* Джованни из нашей знати считают наследием прародителя семьи, за тысячелетия Преисподней накопил огромную силу. Все это время дух, называвший себя *Dis Pater*, или Отец Изобилия, с переменным успехом тонко воздействовал на живых и немертвых потомков семьи Иовиан. Несмотря на то, что обычно Джованни считают *spiriti*, как и любые другие ресурсы, привычными орудиями в достижении семейных целей, большинство *anziani* – и даже сам Августо – относятся к *Dis Pater* с большим почтением. У Некромантов есть несколько причин для такого уникального отношения.

Во-первых, *Dis Pater* обладает огромным могуществом, как из-за влияния в обществе призраков, так и благодаря своей собственной силе. Поэтому благоразумней иметь такого духа твоей стороне, особенно если участь, сколько призраков испытают огромное удовлетворение, увидев Некромантов уничтоженными. Почитание Джованни и питавшая его эмоциональная энергия побуждали этого могущественного духа выступать на стороне клана, когда та или другая фракция в Преисподней решала, что с неё хватит Сородичей. Веками обвинения в прямом нарушении *Dictum Mortuum* (Кодекса Мертвых, до недавнего времени запрещавшего *spiriti* взаимодействовать с землями живых), выдвигаемого под влиянием *Dis Pater*, было достаточно для того, чтобы положить конец враждебным действиям призраков по отношению к Джованни. Сейчас, когда с *sudario* происходит что-то странное, никому точно не известно, где находится Отец Изобилия. Но знай, что *Dis Pater* не раз использовал свое влияние, чтобы таскать для Джованни каштаны из огня. И, само собой, он мог использовать свое влияние и мощь, чтобы вредить тем, кто был неприятен ему. Уровень силы древнего призрака таков, что те Джованни, которые совершили ошибку, не оказав ему должного почтения, или, того хуже, продемонстрировав неуважение, вынуждены страдать от фатального невезения (иногда приводящего к Окончательной Смерти). А как хорошо знают Джованни, нет большего стимула для уважения Сородича, чем инстинкт самосохранения.

Во-вторых, Августо демонстрирует свое уважение к *Dis Pater*. Не то чтобы все члены клана были подхалимами (хотя, если принять во внимание те методы, которыми Джованни пользуются при Становлении, мало кто из Некромантов решится полностью опровергнуть это утверждение), но тут речь идет скорее об уважении, основанном на уже упомянутом выше инстинкте самосохранения. Отказывая в уважении тому, кого уважает Августо, ты отказываешь в уважении самому Патриарху. Едва ли такое отношение позволит насладиться долгой нежизнью, особенно если учесть темперамент Августо и его отличную память на обиды.

И, наконец, для древнейших Джованни почитание *Dis Pater* – это укоренившийся обычай. *Anziani* практиковали его ещё во времена своей молодости, когда Отец Изобилия почитался наравне с христианскими святыми в своеобразных католических ритуалах Джованни. Согласно семейной догме, *Dis Pater* являлся святым-покровителем семьи Джованни. Хотя сейчас для части современных Джованни, даже в Италии, католицизм – это только общественные мероприятия, на которые семья с соседями тратят час или два в неделю, укрепляя узы коллектива, большинство членов семьи, как минимум, остаются верующими, временами вызывая беспокойство у посторонних Сородичей, и с немалым благоговением относятся к Троице и посланникам Бога на Земле, как покойным, так и не очень. Католики Джованни с самого детства учат, что в минуту нужды член семьи может попросить помощи у *Dis Pater*, и, если нужда действительно велика, он ответит – факт, подтвержденный многими старейшинами *anziani* еще тогда, когда они только стали Сородичами. Святой-покровитель, буквально приходящий на помощь, - великолепный способ заполучить уважение человека или Сородича.

Потеря удачи

Позже мы узнали, что в момент падения Империи Преисподнюю сотрясал грандиозный шторм. Но в то время все Иовианы просто обнаружили, что предки, которых они почитали веками, бежали, когда их помощь была более всего необходима. С той ночи Джованни больше не просят помощи у призраков – членов семьи или других - нет, теперь они берут её силой.

Опасаясь за свою безопасность, семья перебралась в островное поселение, основанное четвертью века ранее римскими беженцами, спасавшимися от гуннов Аттилы. После этого каждый стал сам себе хозяином. Затем 12 островных коммун решили объединиться под властью совета их представителей. Вначале эти поселения формально подчинялись Восточной Римской Империи. Но прошло совсем немного времени, и присоединившиеся к веселью лангобарды основательно вздули остававшуюся в Италии римскую армию. Тогда множество беженцев в поисках безопасности прибывали на острова в Венецианском заливе, пополняя их население. Иовианы были ослаблены, но, однако, не разгромлены. Они адаптировались к окружению, заняли ведущие позиции во власти (кто, ты думаешь, состоял в этом совете представителей?) и торговле. В чем бы ни возникала нужда, Иовианы всегда были рады услужить.

Следующая пара столетий была довольно тихой по итальянским стандартам. Ломбарды и римляне находились в патовой ситуации. Возникшая Венеция продолжила расти, обретала все больше влияния и даже избрала своего первого дожа (венецианское произношение латинского титула «dux») в начале восьмого столетия, тем самым ответив на мятежные настроения, порожденные отношением императора Льва III к недавно возникшему иконоборческому движению. Иконоборцы и Лев, как один из них, считали иконографию делом греховным, потому что у человека нет прав изображать Бога, пропущенного через призму несовершенных человеческих чувств. Иконопоклонники, в свою очередь, не видели проблем в изображении Бога, апеллируя к тому факту, что Бог был рожден как человек, а значит, нет никакой ереси в Его графическом отображении. Излишне говорить о том, что этот спор являлся поводом для горячих религиозных диспутов в течение целого столетия. Иконопоклонники утверждали, что иконоборцы заменили образы славы Божьей памятниками своему тщеславию (почитай, например, биографию Константина V), в то время как иконоборцы отвечали, что слава Божья - это слава Божья, и Ему решать, как изображать её. Ситуация была совсем не нова: спор этот велся чуть ли не с начала Творения, и уж точно с тех самых пор, как кто-то нарисовал первую фигурку и написал под ней «Бог», ну да ты знаешь, как легко зажечь фанатизм по любому поводу.

Заткнись, я говорю по делу. Этот спор породил семью Джованни, которая стала важной силой в недавно сформированном государстве и получила свою современную фамилию. Отказавшись от связи с Юпитером, богом неба, новые Джованни отождествили себя с итальянским (в противоположность римскому) окружением. Иконоборцы Иовианы/Джованни довольствовались тем, что больше не носили имя божества, а иконопочитатели Джованни удовлетворились исчезновением темы для семейных споров. Ты ошибаешься, если думаешь, что бывшие Иовианы проявляли к этим вопросам меньший интерес, чем прочие ранние христиане. Так, один из рьяных сторонников иконоборчества Пьеро Джованни написал два догматических трактата, в которых

откровенно провозгласил: «Нам не быть праведниками, покуда при каждом знакомстве мы называемся богами». Я надеюсь, что теперь, когда он мертв, он, наконец, угомонился.

Нет покоя нечестивым

Когда закончилась эта истерика, все улеглось… до тех пор, пока на сцену не вышел Карл Великий.

Вспомни, в конце восьмого века король лангобардов Дезидерий решил сунуть нос в династическую распрю франков. Преуспел он только в том, что настроил против себя победителя этой распри Карла, который в итоге решил двинуться на юг и надрать пару лангобардских задниц, что с радостью и проделал. Карл разбил лангобардов у их столицы Павии (южнее Милана) в 774 году. Проявив небывалую щедрость, Карл отдал часть захваченных земель Папе Римскому Адриану, создав Папскую Область. Эта щедрость, а возможно, и немалая доля принуждения, заставила Папу признать сына Карла Пипина королем Италии в 787 году. В состав новообразованного королевства была включена и Венеция, а в дополнение к ней Джованни.

В начале девятого века Оберлерио дельи Антинори, тогдашний дож Венеции, совершил глупость, передав город Империи Франков – которую тогда уже называли Священной Римской Империи. Таким образом он пытался усилить свою слабую власть над городом, потому что опасался, что кто-нибудь более удачливый сбросит его с венецианского политического Олимпа. В это время Карл пытался объединить под своей властью всю Северную Италию, отхватывая по кусочку от таких земель, как… э… ну пусть будет Венеция, которые исторически подчинялись Восточной Римской Империи. И когда позиции дожа стали еще менее крепкими, он попросил сына Карла короля Пипина послать армию из Равенны, чтобы занять Венецию.

Сместив неугодного дожа, коммуны отбросили разногласия и сформировали общую оборону. Весной 810 года коммуны Кьоджа и Палестрина, находящиеся на южной оконечности залива, быстро пали под ударом наступающей армии Пипина, в скором времени их участь разделили коммуны Градо и Йезоло на севере залива. Но после этого Пипину пришлось остановиться перед водной преградой, защищавшей город. Джованни были одной из тех семей патриотов, которые убрали все буи и путевые знаки, превратив залив в опасный лабиринт скрытых мелей и переменных течений, непроходимых для флота итальянского короля. Короче говоря, они показали средний палец династии, пытавшейся подчинить Венецию. Я думаю, нам следует использовать эту тактику ещё раз когда-нибудь – или, когда это станет необходимым, убрать все таблички с номерами улиц и дорожные указатели с домов. Но сейчас это лишнее. Я что-то не припомню, чтобы за последние 50 лет Бостону или Венеции угрожали захватнические армии. Но идея сама по себе не плоха.

Ну, как бы там ни было, армия Пипина провела шесть месяцев в лагере на берегу, страдая от изнуряющего летнего зноя, беспокоящих атак венецианцев и постоянных обстрелов византийского флота, старавшегося таким образом поддержать город. В конце концов Пипин отвел свою армию, добившись только согласия венецианцев выплачивать ежегодную дань, что лишь утешило его самолюбие. Король Пипин умер

спустя несколько недель, а его отец Карл оставил свои планы покорения города. Вот что получает тот, кто пытается натянуть Джованни!

Более важным итогом компании, чем военная победа, было рождение чувства общности, которое объединило венецианцев на следующую тысячу лет. Из-за осады центральная часть Венеции была перенесена с барьерного острова в заливе Маламокко на более защищенную группу островов в центре залива, в район, известный как *Rivoaltus* или просто Риальто. Многие венецианские семейства, включая Джованни, перебрались на Риальто под защиту вероломного мелководья, защитившего их от армии вторжения. Когда же осада завершилась, столица осталась на Риальто, а вместе с ней и Джованни. Область Риальто вскоре стала центром жизни залива и города, известного сейчас как Венеция. Название «Риальто» также относится к торговому кварталу, возникшему на обоих берегах Гранд-канала, в районе старейшего моста через него.

В течение следующих нескольких столетий Венеция продолжила расти и вскоре стала основной морской силой в Адриатике. Джованни быстро извлекли выгоду из своего географического положения, влияния и своих призрачных покровителей, показав себя достойными наследниками Иовианов. К этому времени мы привлекли внимание Каппадокийского клана Сородичей. Многие из его членов были увлечены смертью, некоторые придерживались нигилистических ересей, питались мертвецами или содержали продвинутые (для своего времени) лаборатории, где они постигали тайны жизни и смерти. Некоторые также создавали убежища в монастырях Европы и Северной Африки.

Однако их заинтересованность смертью отличалась от нашей. Хотя Каппадокийцы были по своей природе исследователями, их власть над мертвыми оставалась крайне незначительной и никак не

распространялась на души. Они были фактически антиподами Джованни – если мы почитали души умерших, то Каппадокийцы управляли трупами и распространяли смертельные болезни.

Если старые истории правдивы, наши возможности в *nigrimancy*, чернокнижии, заинтриговали этих Сородичей, а особенно их создателя. Несмотря на то, что они обладали неплохими познаниями в танатологии и получили некромантические силы, позволявшие им воздействовать на физический аспект смерти, они знали крайне мало о происходящем с душами покойных. Их основатель надеялся, что Джованни помогут ему открыть эти утерянные римские секреты, что, в какой-то степени, мы и сделали.

Рождение клана Джованни

В 1005 году в глубинах каппадокийского храма на горе Эрджияс в Турции основатель клана Каппадокийцев лично дал Становление Августо Джованни, единственному и вечному патриарху нашей семьи. Среди свидетелей этого события было два главных лизоблюда Древнего, Иафет и Констанция, которые возражали против включения Джованни в состав Каппадокийцев.

Да пошли они! Сейчас они оба - покойники!

Это было не просто торжественное и пышное Становление. Именно тогда Каппадокийцы обрекли себя, а Августо заключил сделку с самим Дьяволом.

В различных вариантах истории лидер Каппадокийцев предстает то обезумевшим под бременем нежизни, то достигшим практически святого состояния просветления. Что касается меня, то я думаю, что он был обычным психом, вот почему Иафет и Констанция противостояли ему. Они могли видеть, насколько черно сердце Августо, что он так же греховен и жаден, как и все торговцы, которые были его предками на протяжении тысячи лет. Незадолго до того, как Джованни стали частью клана, группа Каппадокийцев во главе с самим патриархом создали теорию, что можно освободиться от Проклятия Каина, избавив мир от его причины. Нет, они не хотели истребить расу Сородичей. Хорошо, может, кто-то и хотел, но не это было главным. Эти психопаты полагали, что избавление от проклятия вампиризма будет следующим шагом на пути их немертвой эволюции. Они собирались диаблеризовать Бога!

Я не преувеличиваю. Обратись к библиотеке любого Джованни, в которой есть хоть какие-то сведения о некромантии, и ты найдешь труды этих Каппадокийцев на полках. Прочитай их, там все просто - ты сам убедишься, что эти ублюдки думали, будто, убив Бога, они сами станут богами. Помнишь то дерьмо, о котором я говорил раньше? О том, что Библия и мифология каинитов наполнены метафорами? И о том, что только тупые грёбаные Сородичи могут воспринимать её буквально? Что ж, Каппадокийцы оказались не умнее своих сродственников. Все то время, которое они проводили в монашеских бдениях, в обществе философов всех времен, они были настолько тупы, что не поняли простейшей вещи: когда в их свитках упоминается «власть над жизнью и смертью», имеется в виду власть над *spiriti*. «Жизнь после жизни» это не

та вечная жизнь, обещанная Писанием; «другой мир» это не Рай или Ад и не «дом духа». В поисках ответа, чем же действительно является состояние смерти, им удалось открыть только несколько примитивных и напыщенных некромантических ритуалов. В своей безграничной изощренности и мудрости они решили, что примитивные волшебники, которые эти ритуалы написали, не могли быть достаточно развиты, чтобы использовать язык образов. Если я скажу тебе, что я «богаче твоих самых диких мечтаний», не подумаешь же ты, что у меня действительно больше денег, чем твой мозг в состоянии вообразить? Ну а Каппадокийцы так думали, и, по-моему, именно поэтому все они были больными на голову. Они считали, что нашли Большой Ответ, и все, что им осталось, так это задать Правильный Вопрос.

В каком-то смысле, всё это очень печально. Я издеваюсь над ними, но только потому, что жестокость для нашего вида очень легко превращается в шутку. В одно и тоже время они лишили себя будущего и обрекли свой клан на вечную несостоятельность. Даже если бы мы не оказали миру услугу, стерев их с лица земли, они бы вечно мучились от своего искривленного понимания мира. Только представь, если бы ты рос, считая, что «голубое» - это «красное», как хреново бы тебе было? Хорошо, а теперь вместо цвета твоего гардероба или автомобиля, перенеси это на всё твое фундаментальное восприятие жизни или нежизни. Грустно. Возможно, я что-то упускаю, и на самом деле Каппадокийцы были святыми, а не безумцами, но лично я твердо уверен, что все они сошли с ума.

Каппадокийцы желали дать Становление Джованни, чтобы выучить их секреты *nigrimancy*. Джованни, само собой, хотели извлечь для себя выгоду от сделки.

И здесь мы почти облажались.

Я говорил, что Каппадокийцы были сумасшедшими, но я не говорил, что они были тупыми. Они полагали, что никто в здравом уме не откажется от «шанса» стать немертвым. И, как ты можешь догадаться, сущность нашего существования была ими слегка приукрашена. Вечная жизнь! Безграничная сила! Вечная свобода от болезней и старости! То есть вся чушь, которую можно услышать от неонатов, которые еще не столкнулись с правдой о том, чем они являются на самом деле, или от лжецов, желающих дать Становление своим подружкам. Конечно, они не упомянули зависимость от крови, то, что Августо и его выводок никогда не увидят солнце, и, ох, просто не объяснили, что для того, чтобы стать Каппадокийцем, перед этим нужно умереть.

К своей чести, Августо не был человеком, которого легко ввести в заблуждение. Нельзя стать патриархом торгового семейства, будучи легковерным идиотом. Августо общался с Сородичами раньше. Он даже получал точно такие же предложения, как и от Каппадокийцев, от германских Вентру и Тореадоров,. Но Августо, черт его побери, знал, как выбрать могущественного сира. Ведущими мотивами для него были могущество и … допустим, открывающиеся возможности. Он не хотел быть навеки вовлеченным в политические игры Вентру и Тореадоров, и он определенно не хотел быть заброшенным в ночь со слабой кровью, хотя он тогда и не полностью понимал концепцию поколения. Он знал о худшей стороне существования Сородича и был готов принять её, только получив пространство для маневра после Становления. Каппадокийцы - введенные в заблуждение, доверчивые и к тому же непрактичные - дали ему всё то,

что Вентру и Тореадор дать не могли: силу Патриарха и возможность её использовать, пусть неумело, для увеличения своего могущества и могущества своей рода.

Лидеры семьи Джованни обсуждали предложение Каппадокийцев почти целый год. Помни, это было начало XI века. Конец Темных Веков и начало Эпохи Веры. Когда прошел первый страх и они со всех сторон рассмотрели возможность превращения в вампиров и сохранения этого состояния до конца времен, они пришли к выводу, что не будет ничего плохого в заключении договора с созданиями ночи. В наши дни, если ты соберешь свою семью и сообщишь им примерно следующее: «Жена, сын, я долго думал и пришел к выводу, что нам следует стать кровососущими ночными хищниками для того, чтобы максимизировать возврат семейных инвестиций», они убегут к соседям, откуда позвонят в полицию и потребуют, чтобы тебя упекли в психбольницу. Тогда, однако, времена были менее циничными, и заключение сделки с Дьяволом было актом прагматизма. Магия смерти давно практиковалась семьей в форме культа предков - и новое развитие, определенно, не могло повредить ему. Фактически, размышляли старейшины Джованни, это даже приблизило бы их к духам предков. *Dis Pater* и *lares familiars* одобрили это, по тем же причинам, что и *patres familias* Джованни. Согласно их логическим построениям, не каждый член семьи должен получить Становление, потому что это, несомненно, было запрещено, и роду Джованни нужно подождать и привыкнуть к их новому немертвому существованию. Кроме того, Сородичи, очевидно, не могут создавать смертного потомства, а семье необходимо расти.

Но судьба уже была предрешена. В замке на горе Эрджияс Августо позволил Каппадокийцам совершить Становление.

Однако все не обошлось без одного миленького предательства. Как я говорил раньше, Констанция и Иафет не согласились с решением своего старейшины. Каппадокиец налил своей крови в сосуд и приказал своему потомству влить ее в обескровленного Августо. Констанция и Иафет сохранили частицу этого витэ, надеясь заполучить толику власти над двумя Сородичами. Да, кровь обеспечила магическую связь со старейшиной и Августо, когда они обратили его.

Сейчас эта гадость больше не действует, и я знать не знаю, почему это так. При становлении необходимо выпить кровь прямо из сира. Ты не сможешь таскать с собой запечатанный контейнер с кровью, чтобы создавать Сородичей, вылив каплю крови в рот покойника. Возможно, тайна еще не пропала из мира, или кровь древнего Каппадокийца была настолько сильной, что правила на неё не действовали. Как бы там ни было, тогда это работало. Сейчас, когда большая часть Сородичей прячется от смертных вместо того, чтобы пугать их в ночи, а самый могущественный «старейшина», которого ты можешь встретить в Америке, на девять шагов отстоит от мифического Каина, это кажется абсурдом, или, если использовать мои собственные аргументы против меня же, метафорой. Но это не так.

Как ты помнишь, Иафет и Констанция спрятали часть крови их мастера. Констанция приготовила глиняный кувшин, налила в него витэ и запечатала воском. Иафет же наложил на кувшин, известный теперь как Истинный Сосуд, проклятие. Некоторые историки Сородичей считают, что наша клановая слабость происходит от этого проклятия, что Иафет пожелал, чтобы смертные, от которых мы кормились, чувствовали жгучее мучение. Он, Констанция и остальные Каппадокийцы чувствовали, что их старец не только решил дать нам Становление, но и поделился с нами своим могущественным витэ. Во всяком случае, хотя многие Джованни не знают этого, Истинный Сосуд обладает огромной силой – силой, которую можно использовать против нас, поскольку она связана с нами самым отвратительным образом. Это кровь предательства, которая обрекла клан Каппадокийцев.

Другая теория

Болезненный поцелуй Джованни иногда именуется некоторыми сведущими Сородичами Проклятием Ламии. В эпоху Чистки Джованни Августо лично диаблеризировал главу каппадокийского культа, известную как Ламия. Силы Ламии, по слухам, включали возможность распространять болезни, выдыхать облака ядовитого газа и превращать свой Поцелуй в мучительный укус.

Согласно одному из отчетов о чистке, когда Августо совершал Амарант над ней, она применила свою последнюю силу, обрекая Августо и его потомков причинять подобные мучения во время питания. Если это правда, то это был воистину великий акт мести. Скептики, однако, не слишком верят в эту историю. Могла ли эта тайная сектантка собрать такую силу, чтобы досадить целому роду своей злобой? И к тому же, как известно, Ламии пали в начале XVIII века, но сведения о мучительном Поцелуе Джованни поступают еще в первом столетии после их Становления.

Видимо, эта тайна, подобно другим загадкам расы Каина, так и останется не раскрытой.

Премасцины

Какой-то придурок в шутку придумал слово «премасцин», и оно прижилось. «Pre-» значит «до», а «masca» - «укус». До укуса. До того как Августо укусил Каппадокийцев. Шут.

В любом случае, даже если само слово приобрело саркастический оттенок, не так уж много Джованни получили Становление до того, как мы стали кланом. Клавдий Джованни, например, стал потомком Августо еще до того, как тот выпил кровь своего сира. На каком-нибудь отрезке своей нежизни, ты, без сомнения, услышишь об Амброджино Джованни, который, вдобавок к сомнительной славе самого самовлюблённого ублюдка из всего нашего клана самовлюблённых ублюдков, не придумал ничего лучше, как стать отщепенцем, поставившим свои личные желания выше благополучия своих родичей. Конечно, его еще приглашают за обеденный стол, но только для того, чтобы получить *хоть какое-то* представление о его планах, ну и чтобы избежать его враждебности или натравить его на соперника. Возможно, еще несколько Каппадокийцев из числа Джованни до сих пор проявляют активность.

Впрочем, не все Премасцины поддержали Августо, вознамерившегося примерить мантию главы клана. Как во время иконоборческой ереси Иовианы были по обе стороны баррикад, так и сейчас часть Каппадокийцев-Джованни противостояла очевидному стремлению Августо к господству. В нынешние ночи о них ходят только смутные слухи, но ты можешь быть уверен в их существовании. Ничто не может убить Сородича, кроме другого Сородича, и эти древние монстры наверняка решили спрятаться до того, как их собственное потомство решит их уничтожить.

Некоторые из них, по слухам, создали себе убежища в венецианских каналах. Предполагается, что их логова находятся под поверхностью воды. Ни я сам, ни мои знакомые не видели их, но два твоих *cuginos,* Люпо и Джузеппе, клянутся, что они там. Лично я был бы более чем счастлив, если бы это были только слухи. Только подумай – всем им, как минимум,

четыреста лет, они достаточно ожесточены, чтобы решить: «Лучше столетиями жить под водой, чем когда-нибудь снова увидеть семью», и что бы они ни делали там всё это время, мне неприятно даже *знать* об их существовании. Да мне до усрачки страшно даже подумать об этом, а я ведь видел вещи, которые заставили бы тебя побледнеть еще сильнее, чем ты есть сейчас. Ты ведь знаешь, что современная Венеция построена на руинах древней, так? И что каждый год уровень воды в Старом Свете поднимается чуть выше, так? Ну вот там они и создали свои убежища, в погруженном под воду старом городе. Если у тебя будет шанс попасть в Мавзолей, ты можешь даже найти отверстие в полу одного из верхних склепов. Брось туда камень или монетку, и ты услышишь всплеск воды. Понимаешь, к чему я веду? Кто-то из *anziani* как-то решил, что было бы неплохо держать пути сообщения открытыми. Почему же еще проход в логово Премасцинов находится в семейной твердыне?

Также ходят слухи о других Премасцинах. Так, один из сумасшедших мексиканцев, получивших Становление, чтобы расширить наши связи с Новым Светом много лет назад, рассказывал о древнем и враждебном Джованни культе, известном как Предвестники Черепов. Он утверждал, что эти «Предвестники» все поголовно помешались на мести и что они вырвались неизвестно откуда. Есть и другие слухи, в основном обычный параноидальный бред Сородичей: что Предвестники присоединились к Шабашу, что они последние из «старого клана» (надо думать, это означает, что они Каппадокийцы, и, следовательно, истинные Премасцины), что они орудия Патриарха (Да ну? Мы *знаем* нашего Патриарха) или что они призраки, получившие физическую форму. В любом случае, они все злы как черти. Но я не слышал об их присутствии за пределами Южной и Центральной Америки. Что заставляет меня думать, что они потомки Сородичей, прибывших в Америку в эпоху

Великих географических открытий и позднее исчезнувших. Хотя в этом случае они бы находились в хороших отношениях с Писаноб, мексиканскими Джованни, а это не так. С другой стороны, я слышал, что очень сильные Сородичи, которых другие принимают за Предвестников Черепов, во всю действуют на Дальнем Востоке, в Малой Азии и даже бывают в Египте. Сир Мартино делла Пассалья был, по слухам, убит кем-то из «старого клана» или Предвестником (все зависит от того, кто рассказывает эту историю), а у Амброджино была странная подружка, Предвестница по имени Унре. Этот вид отличается от подводных венецианских Премасцинов. Они чертовски старые. Они вызывают страх. Они ненавидят тебя только за то, что ты родился. Держись от них подальше.

Извини, я немного отвлекся. Итак, крупнейший раскол клана произошел прямо после семейного Становления. Тогда в глазах Августо стояла кровь. В отличие от внутренних споров других кланов, нам эта свара не причинила настоящего ущерба. В то время нас было слишком мало для глобальных идеологических расхождений, и далеко не все придерживались крайних точек зрения, согласно которым надо покинуть общество сразу после обретения могущества, дарованного нам превращением в Сородичей.

К Ренессансу – в двух обличиях

Следующие несколько столетий после Образования прошли довольно спокойно. Это был период, когда семья расчетливо вела два рискованных дела. Во-первых, незадолго после того, как Джованни стали Сородичами, Папа Урбан II объявил Первый крестовый поход, с которого началась одноименная эпоха. Перед Джованни открывались широкие возможности. Я могу откровенно сказать, что без хорошей порции старомодной ненависти смертных к своим собратьям Джованни не стали бы теми, кем являются сейчас.

Целью крестовых походов, якобы, была борьба с язычниками, неверующими, еретиками, сатанистами, турками и другим человеческим мусором. И под знаменем «обращения» этих нечестивцев велась жестокая война.

Чем это было выгодно Джованни?

Во-первых, несмотря на мою современную и извинительную оценку этих событий, крестовые походы были священной войной. Джованни всегда были по-своему верующими, пройдя путь от римской религии до универсального католицизма Западной Европы. Можешь говорить всё что угодно о методах, которые мы используем, но даже в последние ночи мы остаемся людьми Божьими. Священная война стала шансом доказать нашу праведность миру и Господу. Почти так же, как до этого корабли Иовианов везли римские войска в Северную Африку, суда Джованни перевозили отряды крестоносцев в Леван. Некоторые Джованни лично сражались на переднем крае конфликта. Козимо Абруцци, гуль, получивший Становление на поле битвы, прибыл в Иерусалим вместе с Болдуином Эдесским, будущим королем. Козимо (Стойкий) выступал против его коронации, зная, что она сделает Иерусалим феодальным

государством, а не церковным, как того хотел архиепископ Пизанский Даимберт. Это важный пункт – несмотря на финансовую выгоду, извлеченную Джованни из крестовых походов, их вера принадлежала Церкви. Ясно, что желания архиепископа Даимберта не осуществились, и Джованни поддержали проигравшего игрока, но там, где речь идет о мученичестве, поражение – лучший исход. Возможно, наше поражение (или, как в случае Козимо, смерть на костре) покажется тебе невыгодным, но оно послужит сплочению тех, кто верит в твое дело.

Во-вторых, давай будем честными: Джованни извлекли огромную прибыль из крестовых походов. Армии нуждались в запасах, которые поставляли купцы Джованни, зачастую перевозя их на тех же судах, что доставили крестоносцев в Святую Землю. Еще Джованни возвращали домой паломников…за плату…и обеспечивали связь между Папами и полководцами. Даже поля битв приносили небрезгливым Джованни финансовую прибыль: залитые кровью места боев часто были усеяны отрубленными пальцами – мародеры отрезали пальцы трупов, чтобы снять кольца и перстни с их безжизненных рук. Когда в XIV веке крестовые походы пошли на убыль (да, другие крестовые походы происходили и после этого, но Джованни уже заняли свое место в мире к тому времени), оцененное состояние Джованни возросло в десять-пятнадцать раз по сравнению с его предыдущей стоимостью. Сейчас, когда можно за ночь сидения в Интернете стать миллионером, такое увеличение кажется незначительным, но надо делать поправку на ту эпоху. Если я предложу увеличить твое богатство на огромную сумму только потому, что евреи и палестинцы ненавидят друг друга, ты отклонишь мое предложение?

И последнее, и самое важное для того времени: все Джованни поддержали крестовые походы из-за близкого союза с Римом и Ватиканом. Я не намекаю, что мы управляли Церковью из своих гробниц – в этом случае дела делаются не так, и потом, те Ласомбра, Вентру и Тореадоры, которые проникли в ряды духовенства, вряд ли бы позволили нам провернуть такую интригу. Довольно того, что Папа дал своё благословение семье Джованни. Хотя наши цели были разными, их всегда соединяла вера и желание сохранить независимость городов-государств от единоличного феодального господства. Когда тремя сильнейшими обладателями политической власти являются богачи, аристократия и церковь, ты поступишь очень правильно, если добьешься того, чтобы два из них были на твоей стороне.

А вот здесь начинается мерзость

Именно в то время, на заре Ренессанса, Джованни стали такими, какими их знает мир.

Я думаю, ты знаешь, к чему я веду. Благодаря деньгам, которые принесли крестовые походы, Джованни обнаружили, что их уровень комфорта оставляет далеко позади многие торговые семьи, и, конечно, многих европейских аристократов. Началось разложение, и шло оно с очень большой скоростью. Джованни удовлетворяли любое свое желание и любую прихоть. Чтобы обрести новый опыт, они обратились к вещам, которые остальной мир считал несколько … ну хорошо, давай просто скажем, что Джованни делали то, о чем остальные не могли и мечтать.

Как и многие аристократические и богатые семьи, Джованни долгое время были очень избирательны в вопросе принятия посторонних в состав семьи. Часто двоюродные братья и сестры вступали в брак, чтобы не разбавлять семейную кровь. По мере развращения семьи «сохранение чистой крови» стало всего лишь прикрытием для удовлетворения сексуальных прихотей конкретного Джованни. Сейчас далеко не все Джованни практикуют инцест – это давным-давно превратило бы семью в скопище инвалидов и живых овощей. Но многие Джованни находят «утешение» у своих родственников. Сестры рождают детей своих братьев. Дяди создают новые семейные линии с помощью своих племянниц, и матери испытывают болезненную тягу к своим сыновьям. Фактически, если оставить в стороне общественную непристойность этого паскудства, большинство Джованни предоставляют пониженный статус тем, кто не родился внутри семьи. Ты услышишь достаточно разговоров о «единокровных» Джованни и их предполагаемом превосходстве над «двухкровными». Фактически, я решил стать твоим сиром только потому, что ты сын своей матери и её отца, а это делает тебя единокровным, а значит «привилегированным» членом семьи, что важно, по моему мнению.

Как в ночи Ренессанса, так и сейчас пристрастия Джованни не ограничивались только поцелуями кузенов. На самом деле за несколько коротких лет Джованни настолько прогнили, что любое извращение, которое ты можешь только представить, находило своего поклонника среди членов семьи. Дерьмоеды, насильники, педофилы, наркоманы, фанатичные религиозные сектанты, педерасты, лесби, зоофилы, фетишисты, убийцы и извращенцы всех сортов и видов – только назови. Даже *nigrimancy* подверглась своего рода Возрождению, потому что теперь ее использовали не только для общения с призраками. Некоторым некромантам нравилось объезжать мертвых мужчин или засовывать свои члены в трупы, что, конечно, злило живших в этих телах *spiriti*, упрощая их подчинение.

Хазарский дневник

К концу XVII века наше Черное Искусство получило новый толчок к развитию, когда Клавдий Джованни, правая рука Августо, наткнулся в Белграде на упоминание книги под названием Хазарский дневник. Согласно нескольким страницам, найденным Клавдием, дневник содержал информацию, которая могла бы превратить нашу *nigrimancy* из культа предков и препарирования черепов в нечто такое, что позволило бы нам глобально изменить мир.

В течение долгого времени Джованни придерживались идеи, что если им удастся вернуть ночи, когда *spiriti* могли легко воздействовать на мир, их могущество неизмеримо возрастет. Это обыкновенная логика: Джованни - единственные Сородичи (ну хорошо, единственные Сородичи, которые достойны упоминания), практикующие Черное Искусство, и если источники этого искусства смогут увеличить свою силу, наша собственная сила также возрастёт. Это стремление обрушить *sudario* известно как поиск Вечной Ночи, времени, когда мертвые и живые объединятся в одной реальности. Я не иронизирую, всё это и так слегка таинственно для меня. Поверь мне, если бы отправка невидимых призраков в совещательные залы инвестиционных компаний, юридических агентств, залы суда, кабинеты сенаторов, да вообще повсюду, где обсуждается или

встречается «инсайдерская информация» стала менее сложной, мы стали бы куда более влиятельными, чем сейчас. Фактически, нам не нужно было бы даже скрываться от мира…

Но я снова отвлекся от темы.

Клавдий передал записи Августо, который сказал ему, что видел копию дневников этого сумасшедшего еврея в храме Каппадокийцев в Турции. Клавдий, как почтительный сын, собрался обыскать храм, но это событие совпало с тем, о чём я расскажу чуть позже. Так или иначе, Клавдий и его спутники разграбили крепость, забрали всё ценное и сожгли его. Кое-кто утверждает, что Клавдий сжег храм из-за недовольства, вызванного неудачными поисками дневника. Другие Джованни полагают, что он нашел книгу, но решил не доставлять её Августо, так что подделал её «отсутствие» и сжег замок, чтобы никто не мог вернуться сюда и найти её позже. Остальные считают, что Клавдий, как верный член семьи, нашел Хазарский дневник и вручил его Августо, который сохранил произошедшее в тайне, чтобы спокойно изучить ценные записи.

Тут начинается путаница. В Мавзолей заявился Капуцин - один из тех второсортных «других» некромантов, которые почти ничего не могут нам предложить…как правило. Никто не знает точно, кто он такой. О нём известно только, что он влиятельный член капуцинской ветви францисканцев и принадлежит к числу тех. кто связывает Джованни с церковью. Так или иначе, но он Джованни. Я не имею представления как, но он получил предложение. И он обменял свое церковное влияние на обучение некромантии. Августо согласился заключить с ним сделку, надеясь таким образом получить доступ в обширное ватиканское хранилище конфискованных книг и документов и, возможно, отыскать Хазарский дневник и приблизиться к Вечной Ночи.

Изучая секретную ватиканскую библиотеку, Августо обнаружил отрывок из записей Иафета и призрака, привязанного к этому отрывку. Среди некромантов и других волшебников обычной практикой являлось привязывать духов к своим гримуарам для того, чтобы уберечь секреты от любопытных глаз. Но этот могучий призрачный страж не смог ничего противопоставить некромантии Джованни, так что после недолгого сопротивления он оказался во власти Августо, согласившись рассказать всё, что знал о тайнах Иафета, включая, э, местонахождение Хазарского дневника.

- Конечно же, Иафет спрятал могучий артефакт в Эрджиясе, - сказал дух.

- Неужели? – спросил Августо. – И что же это могло быть? Храм сейчас разрушен, так что же Клавдий пропустил во время поисков?

- Истинный Сосуд, - ответил призрак.

Клавдий встретил Окончательную Смерть на следующую ночь.

Что такое Вечная Ночь?

Хазарский дневник, по слухам, содержит ритуал, который позволит разрушить границы между физическим миром и Преисподней. Если верить знатокам, для проведения этого ритуала требуется сто миллионов душ.

Джованни используют множество различных методов для сбора душ. Некромантия – самый эффективный из них, но у венецианцев есть способность планировать свои действия на несколько шагов вперед – мы

не накапливаем деньги только ради предоставляемого ими комфорта. Да, неплохо ездить на новом мерсе и иметь два десятка шелковых рубашек на каждый сезон, но увеличение богатства имеет для нас строго практический смысл. Обладая достаточным влиянием и капиталом, Джованни смогут сокрушить мировую экономику. Когда нации разваливаются под давлением вызванных нами санкций и эмбарго, воцаряется хаос. Народы умирают от голода. Вспыхивают мятежи. Начинаются войны. Люди умирают. И всё новые души пополняют наши запасы каждый раз, когда это происходит.

Эгоистично? Да, но мы были бы идиотами, если бы участвовали в Джихаде на чьей-либо стороне, кроме своей.

Излишне говорить, что 100000000 душ – не маленькое количество. Но у Джованни есть вечность для сбора этого ресурса.

Было бы здорово заполучить в соседи Бога.

Устранение угрозы

Августо диаблеризировал основателя клана Каппадокийцев в 1444 году, опустив свое поколение до Третьего и разделив клан на две враждебные группы. На одной стороне оказались Каппадокийцы - слишком раздробленные, слишком суеверные и пассивные, что бы заметить грядущую измену Августо и подготовиться к ней. По другую сторону раскола была семья Джованни, которая опиралась на множество смертных членов и стала важной силой в обществе Сородичей.

Природа, конечно, не терпит Сородичей, и Клавдий и Амборджино убедили Августо, что угрозу, представляемую уцелевшими Каппадокийцами, необходимо как-то устранить. Спустя несколько коротких десятилетий после того, как клан Каппадокийцев стал кланом Джованни, другие кланы дали Некромантам прозвище «Сородичи Дьявола» не только за диаблери основателя Каппадокийцев, но и за последующие крайне неприятные события. Увидев, что остальные Сородичи объединились против них, Джованни согласились никогда не вмешиваться в дела Сородичей. Это соглашение, известное как Обещание 1528 года, было, я думаю, попыткой Камарильи предотвратить очередной Мятеж Анархов еще до того, как он произойдет. Превратив Джованни в аполитичных изгоев, они смогли изолировать венецианскую семью и её немертвую популяцию от других Сородичей. Когда к Мятежу Анархов присоединялись всё новые разочаровавшиеся в своих сирах птенцы, «проблема Сородичей Дьявола» была, в представлении рождающейся Камарильи, всего лишь внутриклановой войной.

Это стало одним из чернейших пятен на так называемой чести Камарильи – они смеют претендовать на благородство и считают себя тайной организацией чудовищ, слишком цивилизованных, чтобы называть так себя. Если ты когда-нибудь посетишь одну из их вечеринок или приемов, а я уверен, что рано или поздно ты так и поступишь, ты увидишь, что они изъясняются языком Самуэля Джонсона. У них есть тщательно продуманная культура, основанная на правилах утонченности, вежливости и изящности. Но под всем этим скрывается змеиное логово.

Если отбросить всю их пропаганду, то Обещание 1528 года являлось всего лишь молчаливым согласием Камарильи на геноцид Каппадокийцев. Они не могли допустить формирования еще одной фракции, ведь в это время они столкнулись с молодым Шабашем. К тому же Джованни представляли угрозу власти в традиционных владениях чертовой

аристократии, ставшей хребтом Камарильи: Вентру схватились с Джованни вскоре после начала Ренессанса, Тореадор соперничали с Джованни за право покровительствовать искусствам, и даже Тремеры сталкивались с Джованни, как с семьей, обладающей связями по всей Европе, в том числе и в их цитадели в Вене. Если кому-то суждено было умереть, чтобы сохранить хрупкую Камарилью, старейшины этой самопровозглашенной секты с радостью позволили этому кому-то истечь кровью.

И Каппадокийцы истекали кровью. Хотя это и заняло у нас около трех столетий, мы, в конце концов, уничтожили всех Каппадокийцев. Их время прошло, ведь они были только шагом на пути к нашей неминуемой судьбе, и когда они сыграли свою роль, мы больше не нуждались в них. Сородичи и смертные Джованни разоряли каппадокийские убежища, пили их кровь и заставляли их слуг служить себе. Повсюду, от Ближнего Востока и до Нового Света, Каппадокийцы превратились в пепел на клыках Джованни.

Конечно же, я уверен, что кое-кому удалось спрятаться. Когда я сказал «уничтожили всех Каппадокийцев», я имел в виду всех, кто оставался активными. Без сомнений, кто-то залег в торпор или погрузился под землю. Я не раз слышал настойчивые слухи о «последнем Каппадокийце» (который обычно оказывается жалким неудачником и гибнет, едва успев привлечь к себе внимание) или группах, которые покинули мир живых и скрываются в Преисподней. Впрочем, разницы тут никакой. Если они сбежали в Преисподнюю, то где, черт возьми, они смогут найти там кровь? А если они в торпоре, то они не представляют опасности. Если они спят под землёй, то какой-нибудь археолог может выкопать их и оставить на солнце. Если несколько Каппадокийцев смогло избежать чистки, то они только отсрочили свою судьбу, но не отклонили её.

Столетия роста

В конце эпохи Возрождения Джованни стремились стать самым сплоченным кланом перед лицом будущего. В отличие от других кланов, Джованни основывались не только на подчинении старейшинам, но и на системе личных заслуг. Представь себе это как функциональное, запланированное изменение. Сейчас я объясню тебе подробнее.

Следующей важной эпохой после Возрождения для нас стал век индустриализации. Да, Реформация тоже была важной, в основном благодаря возобновившимся контактам с Церковью. Но данный период экономически не слишком отличался от Ренессанса. Только нынешние ночи принесли нам больше прибыли, чем Ренессанс. Сейчас легко делать деньги и делать их быстро. С партнерами по бизнесу, живущими в других странах, можно пообщаться, просто нажав кнопку или через оптико-волоконную сеть. Клан растет как в числе, так и в богатстве, и с начала эпохи индустриализации неонаты становятся ценным ресурсом, а не обузой. Так как не один другой клан, кроме Тремер, не имеет формальной структуры, потомки этих кланов часто являются только развлечением для своих сиров. Вентру дают Становление своим протеже, Тореадоры – тем, кто нравиться им в данный момент, Носферату компенсируют свою безобразность, втягивая кого-то уродливее, чем они, в их личный ад.

Джованни же дают Становление только тем, кто поможет приблизить клан к достижению Вечной Ночи. На наших войнах не всегда нужны ружья, и новые «солдаты» быстро усваивают эту мудрость века. Мы уважаем наших старейшин, но, тем не менее, понимаем, что такое состояние Сородича на самом деле – как правило, это застой, начинающийся с момента обращения. Честно говоря, это относится и к Августо. Чувака обратили в XI веке, ты серьёзно считаешь, что он хотя бы знает, как пользоваться телефоном или делать покупки в интернет-магазинах с помощью своего лэптопа?

Вот чего никогда не поймут другие кланы: у каждого Джованни есть своя роль. Я не утверждаю, что в нашей семье нет подковерной борьбы и других подобных проблем. Мне даже иногда кажется, что мы больше походим на корпорацию, чем на семью. Да, мы родственники, но мы мочим друг друга, когда это нам выгодно. Черт, иногда мы буквально мочим друг друга, если думаем, что это будет приятно нам или даст преимущество над врагом, который, по воле случая, оказался членом той же семьи, что и мы. Но, несмотря на это, у нашего клана есть цель – то, чего никогда не было у других кланов, или то, что они утратили давным-давно.

Помнишь, я говорил, что мы победим. И знаешь, почему? Потому что мы не только умеем играть в эту игру, но и играем в неё по своим правилам.

Проникновение в другие семьи

Несмотря на вводящее в заблуждение имя нашего клана, далеко не все Сородичи Джованни происходят из числа смертной семьи Джованни. Само собой, верящих в это идиотов из других кланов мы переубеждать не собираемся.

В течение тысячи лет с тех пор как мы, Джованни, стали Сородичами, в состав клана вошло несколько других семейств – три главных фамилии, Дансирн, Писаноб и Миллинер, и дюжина малых фамилий. Каждая из этих семей обладала тем, что было нужно клану - а то, что нам, Джованни, нужно, мы всегда получаем, как ты, без сомнений, знаешь сам. Ты удивишься, когда узнаешь, как легко было убедить эти семейства подчиниться нам, пообещав им кучу денег и, вдобавок, «бессмертие» для их лучших членов. В этой связи, никаких вопросов по поводу главенства не возникало. Звучит лицемерно? Знай, лицемерие - величайшая роскошь, а если ты не можешь пребывать в роскоши, то с равным успехом можешь поселиться в ящике на улице.

Трудно собрать сто миллионов душ. Так что воспринимай остальные семьи как наемников, завербованных нами на эту грязную работу.

Дансирн

Первой из главных фамилий, введенных в состав Джованни, были Дансирн. В начале XVIII века Джованни пытались проникнуть на растущие рынки Нового Света. Дансирн, клан богатейших шотландских банкиров, привлек внимание Августо из-за того, что они обладали контрольным пакетом акций в нескольких судоходных предприятиях, работающих с английскими колониями в Северной Америке. Дансирн также столетиями ссужали деньги, поэтому их финансовые интересы распространялись на все Соединенное Королевство и Ирландию.

Другой пикантной информацией, обнаруженной Августо, был каннибализм Дансирн. Конечно, то, что любой другой принял бы за ужасный порок, Августо посчитал большим плюсом, он всегда высоко ценил тех, кто умел хранить свои тайны.

Возможно, несколько столетий назад один из Дансирн открыл вкус человеческой плоти. Шокированные родственники отреклись от каннибала и изгнали его. Не раскаявшись в своих поступках, он поселился в глуши, завел детей и породил маленькую семейку каннибалов.

Вскоре этим ребятам надоело жить в торфяных болотах, и они выразили свою неприязнь родственникам. Само собой, под словами «выразили неприязнь» я подразумеваю «убили и сожрали».

Перебив более благородную часть семьи, они захватили семейный бизнес и с тех пор управляют им. Благодаря этому Дансирн вошли в состав Джованни как дельцы. Эти парни предпочитают платить Джованни деньгами, а не душами, поскольку мало кто из них проявляет интерес в изучении некромантии. Возможно, они знают, что им придется тогда терпеть общение со своим бывшим обедом.

А, вот еще. По неизвестным нам причинам чертовы люпины проявляют необыкновенно большой интерес к этой семье, они даже, насколько мы знаем, дважды вторгались в поместья Дансирн. Мы абсолютно без понятия, почему это так. Но с другой стороны, кто поймет этих меняющих форму волосатых *bastardi*? Пошли они!

А знаешь, что особенно бросает в дрожь? Вид их смертного потомка, жующего сандвич. Как-то я приехал в Стирлинг, чтобы закупить на их взносы американских товаров, и встретил одного из этих мелких мясоедов. Маленький уродец даже не поздоровался, просто стоял и жевал хлеб с непонятно каким мясом. Это было до того мерзко, что я не нашел слов, так что просто заткнулся.

Писаноб

В начале шестнадцатого века Эрнандо Кортес возглавил экспедицию, организованную испанской колонией на Кубе с целью проверить слухи о сказочно богатой индейской империи в Мексике. Несколько Джованни, являясь по природе авантюристами, присоединились к Кортесу. Они открыли Ацтекскую империю со столицей в Теночтитлане, огромные сокровища и самое упорядоченное использование некромантии, когда-либо виденное Джованни. Джованни были глубоко потрясены. Конкистадоры, в свою очередь, ужаснулись. Так что испанцы совершили единственный поступок, который может совершить группа более развитых богобоязненных христиан при столкновении с культурой, которую не в состоянии понять. Они перебили их всех и разграбили сокровища. Тупые испашки.

Как я говорил раньше, сопровождавшие Кортеса Джованни были потрясены некромантическим талантом, продемонстрированным ацтекскими жрецами. С помощью собственной *nigrimancy* они заметили волнения, происходившие в ацтекской части Преисподней. А это значило, что группа европейских *spiriti* также прибилась к экспедиции Кортеса. Вскоре к этим призракам присоединились другие, а затем эти незваные ублюдки попытались поработить призраков ацтеков, которые были так же плохо подготовлены к обороне, как и их живые соплеменники. Эти фанатичные призраки действовали даже более основательно, чем конкистадоры, истребляя коренных *spiriti* тысяча за тысячей. Вскоре количество убитых по обе стороны *sudario* стало достаточным, чтобы вызвать очередной вихрь. Джованни уже встречались с похожей ситуацией двумя веками раньше и поэтому подготовились к ней. Ацтекские же жрецы были полностью застигнуты врасплох.

Не желая, чтобы такой некромантический талант пропал зря, Джованни из Теночтитлана отправили домой через *spiriti* прошение дать Становление нескольким из этих языческих жрецов. Августо и *anziani* были заинтригованы и согласились. Тогда наши парни обратились с этим предложением к жрецам, которые называли себя писаноб (что приблизительно переводиться с языка майя как «духи мертвых, бродящие по земле»), и были представлены их лидеру, типу по имени Почитли. Очевидно, они пришли к согласию, потому что Почитли до сих пор остается лидером ветви Писаноб клана Джованни.

Раньше я удивлялся, почему посетившие Теночтитлан Джованни так быстро дали Становление Писанобам. Но чем больше я думал над этим, тем больше я понимал, насколько близка история этих ацтеков и ранних Джованни. Обе группы были беженцами, которые в силу обстоятельств вынуждены были сменить родину. Обе группы поселились в суровой, водянистой местности и, силой своей воли, помогли возвести могучий город с грандиозной архитектурой, пересекаемой великолепными каналами – Джованни в Венеции и Писаноб в Теночтитлане. И обе группы использовали темное искусство *nigrimancy* для обретения могущества и лишились его из-за адских эффектов призрачного шторма, когда нуждались в нем сильнее всего.

Почитли - Премасцин?

Неудивительно, что из-за нездоровой внешности Почитли и его склонности создавать неуклюжих прислужников зомби поползли слухи, что Почитли – Каппадокиец, а не Джованни. Однако, даже если отбросить

слухи, существуют большие основания предполагать, что Почитли может являться одним из потомков павшего рода.

Во-первых, никто из сопровождавших конкистадоров Кортеса уцелевших Джованни не претендует на то, что является сиром Почитли, хотя они охотно признают, что дали Становление другим Писаноб. Фактически, согласно семейным архивам и воспоминаниям Сородичей, ни один Сородич пятого поколения не посещал Новый Свет во времена покорения ацтеков (учитывая надежность морских путешествий в XVI веке, ни один старейшина не соизволил бы совершить многомесячный вояж без крайне важной причины.)

Во-вторых, Сородичи Мезоамерики рассказывают истории о том, что среди индейцев жил древний вампир с выводком своих потомков, и ацтеки поклонялись ему как богу войны Уицилопочтли. Явно заметно сходство в произношении имен Уицилопочтли и отца Писаноб Почитли. Однако мезоамериканские Сородичи утверждают, что Уицилопочтли скрывался среди ацтеков еще в XII веке, то есть за четыре столетия до того, как нога первого Джованни ступила на землю Нового Света.

И, наконец, некоторые Джованни приводят в качестве доказательства похожую на труп внешность Почитли. Он выглядит как ходячий мертвец, с бледной, пергаментной кожей, обтягивающей выступающие кости, с отвратительным безносым лицом, на котором блестят впалые глаза без век, с безгубым ртом, демонстрирующим ряд акульих клыков. Единственные «Джованни», которые обладают похожими чертами – это Премасцины или несколько подозрительных «атавизмов крови»

Итак, существует достаточно много косвенных свидетельств, поддерживающих теорию о том, что Почитли – выживший Каппадокиец, но конкретных доказательств этого не существует. Возможно, что сир Почитли встретил Окончательную Смерть до того, как смог покинуть Новый Свет, или сир еще существует, но не хочет брать на себя ответственность за создание такого уродливого негодяя, как лидер Писаноб. Может быть, Уицилопочтли – совершенно другой Сородич, или он только миф, в который верят каиниты, которые, по стандартам Джованни, недалеко ушли от дикарей, среди которых они обитают. К тому же истории известно немало случаев, когда Сородичи были обезображены в момент Становления, хотя в их клане подобного уродства ранее не встречалось. Витэ каинита – изменчивая субстанция, влияние которой на физиологию смертного не всегда предсказуемо. Так что, возможно, Почитли просто Сородич Джованни, которому не повезло с внешностью, и его репутация была опорочена только потому, что он внешне отличается от остальных.

Если же слухи и догадки верны, то возникает множество вопросов. Почему Почитли позволили выжить, а не уничтожили с остальным кланом? Создает ли он потомков в своем древнем замке? И не свидетельствуют ли его недавние «неудачные» попытки наладить отношения с Предвестниками Черепов о том, что он собирается присоединиться к Лазаритам и помочь тем в истреблении Джованни?

Как бы там ни было, ответов на эти вопросы нет. А построение догадок продолжается.

Миллинеры

Эти парни великолепны! Я не видел ни одного Джованни…черт, я не видел ни одного бешенного Путанеска, который мог затаивать злобу так, как Френсис Миллинер.

Всё началось в Бостоне, Массачусетс, в «Коламбия Траст Кампани» в начале XX века. Казалось, что Френсис добьется президентского кресла компании после ухода тогдашнего главы Пи Джи Кеннеди (да, одного из тех самых Кеннеди). Но семейственность подняла свою мерзкую голову, и молодого мистера Миллинера обошел его еще более юный партнер Джо Кеннеди. А Френсис обломился.

Но наш друг Миллинер не оставил это так. У нашего Френсиса было много друзей среди богатых семей Новой Англии. Также он обзавелся связями среди нью-йоркской итальянской диаспоры и, что самое важное, сошелся с Андреасом Джованни, только что прибывшим из Венеции. Пока Кеннеди были слишком увлечены политическими играми, он с помощью этих связей начал урезать их финансовую базу.

Не удовлетворившись уничтожением семейных финансов, Миллинер дошел до того, что выкупил поместье, где жили Кеннеди (как говорят Миллинеры, те до сих пор выплачивают ренту). К тому времени Джо Старший уже умер, но Миллинер продолжил получать удовольствие, уничтожая наследие этого человека. Посмотри на факты. Джон и Роберт Кеннеди убиты. Происшествие на Чаппаквидике, где из-за Тедди погибла Мэри Джо Копечне. Дэвид Кеннеди – передозировка наркотиков. Уильям Кеннеди Смит и дело об изнасиловании. Майкл - нелепый несчастный случай во время катания на лыжах. Даже недавняя «случайная» авиакатастрофа самолета, на котором летел Джон Кеннеди Младший. Конечно, нет очевидных доказательств причастности к этим событиям Френсиса или его семьи, но в кабинете старика в поместье Миллинеров есть полка, на которой стоят шесть черепов, последний из которых был поставлен туда 16 июля 1999 года, всего лишь спустя несколько часов после авиакатастрофы, унесшей жизнь Джона Кеннеди Младшего.

Итак, натура Френсиса, его умение ненавидеть и затаивать злобу, впечатлила Августо, и тот в середине пятидесятых ввел Миллинеров в состав клана. Они оправдали свою репутацию, став инструментом, с помощью которого Джованни захватили Бостон. Также они оказали огромное содействие нашим закулисным мероприятиям десятилетиями раньше. Как и шотландские Дансирн, Миллинеры не слишком интересуются некромантией, будучи больше сконцентрированы на бизнесе.

Младшие семейства

Во время расцвета нашего торгового могущества, вызванного крестовыми походами и взрывным ростом торговли в период Ренессанса, мы, Джованни, поглотили несколько меньших купеческих фамилий, которые пытались «проникнуть» в наши владения. Решив, что просто похоронить их будет невыгодно, Джованни включили их в клан, где те продолжили платить маленькую, но стабильную дань в пользу нашего богатства и процветания.

Поглощение делла Пассалья в XV веке открыло Джованни путь на Восток. Мы наладили оживленный обмен устаревшего огнестрельного оружия на шелк, чай и, что самое ценное, опиум. Позднее делла Пассалья провели четверть века, изучая странные формы некромантии Сородичей Востока. Кажется, парадигма смерти работает здесь по-другому, и поэтому делла Пассалья – наши постоянные эксперты в азиатской танатологии.

Клан поглотил семью Гиберти в начале XVII века, когда нам стало понятно, какую прибыль можно извлечь из тройственной торговли между Новым Светом, Вест-Индией и Западной Африкой. Их контакты с африканскими туземцами (которые были чем-то большим, чем деловыми мероприятиями, если ты понимаешь, что я имею в виду) дали Гиберти уникальную возможность изучить их концепцию смерти и познакомиться с идеями о четырех частях души и духовной реинкарнацией. Гиберти даже создали свой уникальный вид некромантии, Путь Кенотафа, который концентрируется на выслеживании и захвате призраков – не слишком отличается от того, что эти парни проделывали с живыми в Африке.

Путанеска, чья фамилия значит «из шлюхи», которые являются семьёй мелких сицилийских бандитов и головорезов, были поглощены кланом в 1660ых годах, чтобы выполнять грязную работу. Делла Пассалья ввозят опиум, но на улицах дурью торгуют Путанеска. Будучи выходцами из рядов сицилийской мафии, Путанеска неизменно соответствуют всем криминальным стереотипам. Средний Путанеска своим поведением вгонит в краску самого отмороженного Бруху. Не являясь людьми типа «прости и забудь», эти парни по-настоящему помешаны на концепции вендетты. Если один из них разозлится на тебя, то можешь не сомневаться, вскоре вся их чертова семейка попытается прибить тебя. Но Путанеска буквально процветают на своей дерьмовой работенке, и это, пожалуй, их единственная ценность. Думаю, именно поэтому Августо и *anziani* держат их при себе.

Следующими стали Росселини. Они существовали столько же, сколько и Джованни, и были еще до встречи с нами довольно опытными некромантами, возможно, также благодаря римским корням. Если бы Каппадокийцы первыми не обнаружили нас, вполне возможно, что они, а не мы, были бы отобраны для Становления. Наши пути впервые пересеклись с этими парнями в конце Ренессанса, когда их ковен совершил ошибку, взбесив Клавдия Джованни, когда тот находился в Риме по семейным делам. Клавдий вырвал души из их живых тел и согласился вернуть их только в том случае, если эти волшебники принесут клятву верности ему и клану Джованни. Взвесив свои шансы, Росселини, естественно, согласились. С тех пор Сородичи ветви Росселини демонстрируют такие же таланты в *nigrimancy,* как и собственно Джованни. Но там, где Джованни совершает минимум

действий, чтобы принудить призрака к подчинению, Росселини вынужден применять насилие, чтобы заставить призрака повиноваться. В результате *spiriti* часто превращаются в *spettri*.

Также клан наблюдает за несколькими небольшими семьями, обычно связанными с нами через брак с одним из Джованни. Пять из них интересуют Августо на предмет их будущего «приобретения» Это Сент-Джон (группа английских масонов), Ротштейн (еврейско-американские каббалисты из Лас-Вегаса), Ли Вэн (китайские геоманты из Сан-Франциско), Кёнинг (немецкие оружейники, поклоняющиеся смерти) и Берин (семья фламандских торговцев из Люксембурга, как и Гиберти, обладающая широкими связями в Африке). До недавнего времени существовала и шестая такая семья, но она была обнаружена Шабашем (Предвестниками Черепов, согласно самым достоверным слухам) и уничтожена.

Праздник в Камбодже

Не имея возможности изучить массовые убийства, совершавшиеся Гитлером и Сталиным в Европе, Некроманты семьи делла Пассалья в 1970-ых годах сумели проникнуть в полпотовскую Камбоджу с ее полями смерти. Подкупив чиновников красных кхмеров, делла Пассалья впервые получили шанс исследовать смерть в столь огромных масштабах.

Тогда же делла Пассалья впервые встретились с матриархами Золотых Дворов Юго-Восточной Азии, пенанггалан, этим ответом Катаян на Изменчивость Цимисхов. Восточные Сородичи заинтересовались знаниями Сородичей западных и согласились обеспечить делла Пассалья свободный доступ для сбора душ в обмен на получение этих знаний. Учитывая, что число умиравших в Камбодже людей, имевших неоконечное дело или находившихся в полном отчаянии, было необыкновенно высоким, а, следовательно, рождалось множество призраков и спектров, сделка казалась очень выгодной.

Вынужденные союзники

Из-за недавних волнений в Землях Теней все современные некроманты Джованни испытывают некоторые затруднения. Поскольку механическая сторона этого явления играет важную роль в судьбе семьи (особенно в последние несколько лет), рассказ об истории Джованни продолжается во Второй главе, где более подробно обсуждается место клана в событиях последних ночей.

Зачем же человеку с теплой кровью
Сидеть подобно мраморному предку?
– Венецианский купец (Акт 1, сцена 1). У. Шекспир

Большинство сиров сами выбирают своих будущих потомков. В Камарилье сначала надо основательно вложиться, чтобы получить разрешение на Становление, потом потратить месяцы, годы, а то и десятилетия на выбор идеального кандидата, которого сир увлекает за собой в вечность. В Шабаше этот вопрос решается намного проще: «А чо, он крутой, берем его!». Но те из членов Шабаша, кто протянул дольше недели или двух, обычно получали Становление после некоторых размышлений и сомнений. В любом случае, ни одна из сект не придерживается принципа обязанности. Ни одна группа не считает, что должна давать Становление тем или иным смертным.

У Джованни свои критерии отбора. Заслуги тоже учитываются, но только для тех, кто входит в тесный круг семьи. Смертный может быть исключительно полезным и ценным человеком, но если он не принадлежит к одному из избранных семейств, его шансы на превращение в Сородича-Джованни стремятся к нулю.

Отсюда вовсе не следует, что все родственники-Джованни, вне зависимости от своих заслуг, обязательно принимают Проклятие Каина. Это совсем не так. Многие из них не заслуживают даже Поцелуя Доверия, после которого наступает время суровой службы в качестве гуля. Но как бы далеко не разбросала судьба членов семьи, они все равно связаны тесными узами. На рождественский ужин, черт бы его побрал, являются все. Если тебе прислали приглашение на семейную встречу – ту самую, которая проводится 4 апреля, - то тебе лучше там появиться, а то хуже будет.

Многие Джованни плохо представляют, как обстоят дела на самом деле, но только полные простофили вообще ничего не понимают. Ходит слишком много слухов, даже среди захолустных тупиц, которым уж точно не грозит встреча с Ужасной Правдой. Может, они и не знают, но подозревают. Вокруг так много сплетен, случайных замечаний и странных событий, что даже самая глупая гусыня до чего-нибудь, да

додумается. Им известно, что некоторые члены семьи становятся «избранными», а если ты избран, то у тебя заводятся деньги. Тебя приглашают на все вечеринки, даже закрытые. Ты всегда отлично выглядишь, знаешь, что происходит, и с самодовольной полуулыбкой смотришь на тех, кого удача обошла стороной.

Точно так же Джованни (и, в меньшей степени, Миллинеры, Писаноб и Дансирны), которым не известно, что именно происходит, знают, что что-то все-таки происходит. Что-то чертовски притягательное. Такое, в чем им до чертиков хочется поучаствовать.

Джованни, если на то пошло, это семья долбанных отличников. Но простого превосходства недостаточно. Понимаешь, тем, кого обошли при выборе, не слишком-то приятно узнавать про «избранных». Если ты не знаешь, у кого в руках ножницы, то вряд ли поймешь, где именно проходит разрез. Так что пока один Джованни занят раскруткой футбольной команды, другой отказывается от свиданий, чтобы поиграть на скрипке, а третий вкалывает с утра до ночи ради получения степени. Все они рассчитывают на то, что их деятельность принесет им желанную награду. Что бы эта награда из себя ни представляла.

На самом деле Становление Джованни – такое же запутанное дело, как Становление в Камарилье, хотя и со своими особенностями. Вопросы, которые в Камарилье считаются личными и частными, у нас решаются на собрании старейшин семьи. Джанмария, потомок во втором колене (и праправнучка) Диего Джованни, уже некоторое время хотела дать Становление, но решение принимает не она. Для Диего и *anziani* чертовски важно, кого и когда Джанмария выберет себе в потомки. Она может считать, что один из ее смертных детей заслуживает такого подарка, но Диего вполне способен подсунуть ей одного из Миллинеров или Писаноб. Предложить она может

кого угодно, это же будет ее потомок, в конце концов. Но *anziani* все равно решат по-своему, потому что в итоге все сводится к их крови – дважды их крови.

Бывает и так, что какой-нибудь негодяй решает дать Становление из прихоти. Такое случалось и раньше – один долбоеб затянул в бессмертие свою подружку, другой идиот обратил юриста. Говорят, что лучше просить о прощении, чем о разрешении, а? Но только не у Джованни, приятель. По крайней мере, не всегда.

Когда надо решить, кто и кому даст Становление, старейшины рассматривают самые разные доводы. Прежде всего, учитывается поколение. Чем ниже поколение, тем вампир сильнее. А значит, Джованни станут самым могущественным кланом, если Становление будут давать только старейшины, вроде Диего. Так?

Теоретически, так. На самом же деле именно так и поступил с нашими предками-Джованни тот сукин сын, который случайно породил наш клан. Очень похоже, что он рассуждал так: «Если эти смертные так могущественны сами по себе, то насколько же могущественней они станут, когда я волью в них свою кровь?». Как оказалось, они стали настолько сильными, что смогли дьяблеризировать его и уничтожить почти весь его выводок.

Так что нынешние Джованни соблюдают осторожность. Они прекрасно понимают, что рано или поздно неонат все равно узнает об амаранте, и не собираются облегчать задачу бессовестным и наглым юнцам, вздумай те пожрать своих предков.

Отмеченные Поцелуем Доверия гули, конечно, знают, что лучше получить Становление от кого-нибудь вроде Диего, чем от Джанмарии (они, может, и не разбираются в поколениях, но ощущают политическую выгоду, которую дает близость к старейшине). Так что они постоянно соперничают между собой, чтобы доказать верность семье и отдельным вампирам. Помни, Джованни – целеустремленная семья, и Поцелуй Доверия обычно даруется тем, кому удалось выделиться на фоне отличников. Проще всего добиться этого, приняв кровную связь со старейшиной. Но тут есть свои опасности: свой первый глоток крови (не считая Поцелуя Доверия) гуль получает от другого хозяина, потому что считает, что сможет таким образом подольститься к вампиру. После этого гуль частично связан с двумя вампирами и хорошо относится к ним обоим. Из-за этого он все более склонен доверять им и, скорее всего, согласится на второй глоток, который породит в нем такую веру в вампира, что трети й глоток покажется самым разумным поступком на свете. Если только второй хозяин не остановит гуля на полпути, смертный полностью будет опутан узами крови. С другой стороны, бывало и так, что гуль связывал себя с двумя (а то и несколькими) хозяевами, чтобы стать предметом торга между ними. Часто такой гуль оказывался в полном подчинении у одного вампира, а второй немертвый становился его заклятым врагом. Стоит ли удивляться, что бессмертные отличники, которые соревнуются между собой за привязанность гуля, могут возненавидеть друг друга?

В семье считается, что узы крови мешают принимать беспристрастные решения, и тем более забавным кажется тот факт, что многие из этих опутанных узами гулей никогда не получают Становления. Раньше среди торговцев хлебом ходила присказка: «Зачем покупать

буханку, если можно бесплатно получить ломоть?» Зачем вознаграждать Становлением и без того преданного тебе гуля?

Старейшины учитывают и узы, неизбежно возникающие после Поцелуя Доверия. Известно, что неонат может испытывать привязанность к своему первому хозяину, поэтому старейшины следят за тем, чтобы Джованни, на которых нельзя полностью положиться (например, Паоло Сарденцо), никогда не обращали собственных рабов. И потом, любой старейшина хочет, чтобы именно он (или его потомок) дал Становление самым полезным из смертных родичей. Конечно же, прочие *anziani* думают о том же самом, и если им не удается получить разрешение, то они вполне могут объединиться с другими старейшинами, чтобы лишить такой возможности своего соперника – после смерти внутрисемейная вражда никуда не девается, знаешь ли. Становление особо талантливых гулей иногда откладывается на десятки лет, и вовсе не потому, что они никому не нужны, а потому, что их хотят сразу несколько *anziani*. В одиночку старейшина не может совладать с целой политической коалицией, так что гуль остается не при делах до тех пор, пока не привяжется к многочисленным хозяевам и не потеряет тем самым ценности.

И только после того, как будет пройден политический лабиринт уз крови и разгадана тактическая шарада поколений, оцениваются личные качества неоната. У каждого старейшины свои критерии, но чаще всего это…

Имя: слушай, без здоровой дозы кумовства Джованни не достигли бы такого положения. А значит, слабо одаренный ребенок выдающегося смертного отца может рассчитывать на особое отношение. Миллинеры и американские Дансирны называют это «эффектом Буша». Ну, или «эффектом двух Джонов», если находятся по другую сторону политических баррикад.

Талант: да, это не единственное условие, но одно из самых важных. Если ты получаешь Становление, значит, в чем-то сумел проявить себя.

Природа таланта: с другой стороны, если клану нужно больше вышибал, участник чемпионата Испании по греко-римской борьбе может получить Становление раньше одаренного брокера (который, если на то пошло, может и дальше заниматься своими инвестициями при свете дня).

Происхождение: вообще-то это неправильно, но некоторые старейшины до сих пор испытывают к своей семье некоторую слабость. Что и не удивительно для Сородичей, которым с младенчества говорили, что в мире нет ничего важнее семьи. Так что Джованни с большей вероятностью захочет обратить одного из своих смертных детей (внуков или правнуков).

Пол: четыреста лет назад все считали, что женщины истеричны, по природе своей грешны, слабы и годятся только на то, чтобы убирать, готовить и трахаться. Само собой, все также считали, что земля плоская. Кое-кому из старейшин удалось избавиться от пережитков традиционного воспитания, но старые привычки отмирают с трудом.

Диего о пророчестве

Красная звезда. Жидкая кровь. Множащиеся предзнаменования «последних ночей».

Вот что я отвечу на все это: чушь!

Раньше мне уже доводилось видеть подобное. Восходили и закатывались красные звезды – кометы в средние века, потом коммунистическая Россия, да даже спутник заставил кое-кого из ученых Каинитов трястись и скулить от страха перед приходом Древних. Но никто из Древних не воскрес, Геенны не случилось, и только опозоренные ученые выглядели одновременно разочарованными и довольными.

И с жидкой кровью то же самое. Знавал я одного ученого и анатома, который считал напророченными «тонкокровными» Десятое Поколение, потому что дальше Каинитам слабеть было некуда, ну или что-то в этом роде. Еще один верил, что с основанием Камарильи исполнилась строка «И когда не будет Становления у этих Потомков». Такая же ерунда.

Я презираю это пророчество, потому что видел тысячи безумных пророков – людей, Сородичей и прочих, - которые уверенно предрекали несчастья, торжественно вещали «Узрите же!», вот только ничего не происходило. Поверь мне, каждый век переживает свою «проблему 2000 года» и разочаровывается в ней.

Опять же, я не доверяю пророчеству, потому что знаю: все эти слова чем-то порождены, иными словами, они порождены разумом. Разум богат возможностями, но он в то же время создает собственные ожидания, ложные образы, удобные толкования голых фактов.

Можно выразиться по-другому: если я знаю, что должно произойти, зачем мне делиться этими сведениями с окружающими? Не будет ли умнее подготовиться и подождать, пока мои враги падут под ударами судьбы?

Нет, все эти пророки разглашают свои знания только потому, что им выгодно, когда в их предсказания верят. Точнее, как только в них начинают верить, пророчества становятся частью осмысленных ожиданий слушателя, который затем, вольно или невольно, работает на их исполнение. Как ты думаешь, прочему эти предсказания такие туманные? Если я скажу тебе, что 8 апреля 1921 года ты упадешь с лестницы, в этот день ты просто будешь держаться подальше от ступеней, а я окажусь ложным пророком. Но если я скажу тебе только то, что ты упадешь с лестницы… Тогда каждая лестница, по которой ты пройдешь, станет для тебя угрозой. Может, пророчество так прочно засядет у тебя в голове, что ты споткнешься, лишь бы быстрее с ним покончить. А может, оно отвлечет тебя от настоящей опасности, от меня, поджидающего тебя с обожженным колом внизу лестницы, и когда ты наконец поймешь, что пророчество было лживым, будет уже слишком поздно.

Anziani (Старейшины)

В чем-то *anziani* Джованни похожи на всех остальных старейшин Сородичей. Они коварны. Они могущественны. Обычно они ожесточены и злопамятны. И, наконец, им свойственна невероятная подозрительность, развивающаяся только у «необязательно мертвых» существ.

Многие из *anziani* (так их называют) обитают в венецианском особняке – легендарном Мавзолее Джованни. Некоторые из них покинули Венецию, чтобы руководить деятельностью Джованни по всему миру, а Аккори Джованни, который достаточно молод для Сородича восьмого поколения, перебрался в Нью-Йорк почти сразу после основания города. Печально известный Амброджино Джованни путешествует по всей Европе, хотя никто точно не знает, в чью пользу он ведет дела – себя

самого или же клана (или, скорее всего, каким-то образом совмещает обе эти цели). Диего Джованни также известен склонностью к путешествиям: хотя бы один раз в десять лет он проверяет, чем заняты Джованни Африки и обеих Америк.

Чаще *anziani* доносят свою волю не настолько прямыми методами. В прошлые века подчиненные их воле призрачные слуги перемещались по миру, шпионили за врагами, да и за союзниками тоже, доставляли послания. Сейчас некоторые из них вполне уверенно решают малозначимые вопросы через телефон и телевизор. Для более важных и значимых дел они по-прежнему предпочитают использовать гонцов. Насколько они поняли, кто угодно может подключиться к линии и подслушать их телефонные разговоры.

Именно старейшины больше всех заинтересованы в том, чтобы разорвать Саван, или *sudario*, и привести в мир Вечную Ночь. Но стремление объединить мир живых и мир мертвых сдерживается присущей им осторожностью. Если вас ненавидят и боятся все прочие Каиниты, то торопливость и предсказуемость – это не те качества, которые помогут вам уцелеть и прожить несколько веков. Так что *anziani* неторопливо, но упорно собирают свои сто миллионов душ, которые нужны им для воплощения замысла. Ну, или собирали.

К 1999 они пленили уже почти двадцать восемь миллионов душ – прошли больше четверти пути к Вечной Ночи! К тому же больше половины этих душ они собрали за последние сто лет. Из-за быстрого роста населения даже в хорошие времена без труда набиралось немало душ, а две мировых войны вряд ли можно назвать хорошими временами. Многие оптимистично настроенные *anziani* ожидали, что за несколько десятилетий дойдут до половины пути. Технологии убийства становились все совершенней, так что старейшины собирались физически пересечь *sudario*, как только у них наберется пятьдесят миллионов душ, потом сокрушить мировую экономику, спровоцировать ядерную войну и одним махом собрать вторую половину душ.

А затем царство мертвых погрузилось в хаос. Джованни не знают, кого именно винить в этом. Некоторые считают, что это дело рук чокнутых смертных некромантов, поклоняющихся Орфею. Другие обвиняют горстку Сородичей-мясоедов, которые бежали на Восток вскоре после шторма. Третьи говорят, что тут замешаны сами *spiriti*, которые наконец собрали все свое дерьмо в одну кучу и на что-то решились (хотя шторм вздрючил духов сильнее, чем всех остальных)

Разразившийся призрачный шторм ослабил *sudario*, но намного важнее было то, что он затронул и заточенных Джованни духов. Изначально Джованни создавали свои темницы для того, чтобы держать в них пленников. Они вовсе не предназначались для того, чтобы защищать призраков от внешних опасностей. Но шторм обрушился на пять концлагерей, созданных Джованни в разных уголках мира (Бостон, храм Писаноб в Мексике, Кальяри на Сардинии, Марракеш в Марокко и, само собой, Венеция) и буквально разметал их. Многие духи были уничтожены. В Венеции их по большей части удалось отловить, потому что они по глупости остались в городе, собираясь отомстить своим тюремщикам. Хранилища в Америках заранее получили короткое предупреждение и смогли подготовиться к буре лучше, чем европейские и африканские Джованни, но все равно понесли потери. Хуже того, многие из сбежавших

spiriti претерпели трансформацию и превратились в спектров. Теперь они собираются наказать клан Джованни за долгое пленение.

Сейчас клан Джованни сохранил лишь часть былого запаса духов – крохотную долю того, что им нужно для осуществления их последнего замысла. Разумеется, Некроманты тут же заспорили о том, как лучше поступить с этим остатком.

Никто не предлагает отказаться от ритуала Вечной Ночи. Больше не предлагает.

Когда разразился призрачный шторм, сам Августо восстал из торпора, в котором покоился на протяжении десятков лет, и лично поучаствовал в защите Мавзолея от недавних пленников. Двое старейшин, которые первыми предложили сдаться, утолили его жажду, так что остальные *anziani* теперь предпочитают говорить не «если», а «как».

Августо не остался руководить ими. Как только Мавзолей оказался в безопасности, он отправился в Преисподнюю, чтобы лично изучить шторм изнутри. Старейшины считают, что он уже вернулся в мир живых, но не знают, где он сейчас находится. Самые преданные из них – или те, на кого сильнее всего подействовали узы, - тревожатся, прочие же лишь уныло ожидают его возвращения. Как бы ни хотелось им отнять у него власть над семьей, они уверены, что Августо вряд ли встретит в этом мире кого-нибудь опасней и неуживчивей его самого.

Anziani Prudente (Осторожные старейшины)

Склонные к осторожности *anziani* признают, что шторм был совсем некстати, но в то же время считают, что нет худа без добра. Да, большая часть пленников пропала. Зато *sudario* сильно истончился, так что, вполне возможно, ритуал сработает и с меньшим числом душ. Опять же, сквозь Саван переместилось огромное число *spiriti,* словно притянутых в наш мир людьми, местами и предметами (см. далее «Шторм»). Эти временные *catene*[1] стали своеобразным рычагом влияния на связанных с ними духов, а так как одно место или предмет может служить якорем для нескольких (теоретически, даже для десятков) призраков, то достаточно лишь найти один такой объект и завладеть им, чтобы заполучить столько пленников, сколько в более спокойные годы не получилось бы собрать и за целый год.

К тому же бардак, образовавшийся по другую сторону Савана, означает, что новым «урожаем» никто не заинтересуется. В прошлые столетия Джованни приходилось проявлять определенную осмотрительность, когда дело доходило до захвата могущественных духов Преисподней, потому что ни один призрак не мог обрести могущество без союзников, защищающих его спину. Теперь же там каждый сам за себя, а значит, хорошо подготовленная группа Писаноб или Гиберти может захватить немало сильных духов, если будет действовать сообща и отлавливать призраков по одиночке.

Воцарившийся в землях призраков хаос выгоден не только Некромантам. Организация, которая раньше запрещала призракам влиять на мир живых (например, входить в тела людей, становиться видимыми, швыряться тарелками и выкидывать тому подобные шуточки в

1 Оковы (ит.)

духе Амитивилля), сейчас, похоже, распалась. А значит, то, что призракам заменяло наш Маскарад, пошло к чертям собачьим. Так что теперь Джованни могут открыто общаться с призраками, не опасаясь последствий с той стороны Савана, а многие духи стали активнее проявлять себя. То есть, их теперь проще найти, особенно специалистам с многовековым опытом и недурными связями.

В результате большая часть старейшин Джованни считает, что стакан наполовину полон. Подкупом, взятками и шантажом они проложили себе путь в те сферы деятельности, которые раньше не удостаивали вниманием. Так, в Европе они спровоцировали насильственное поглощение «Компаньи Эргономика», а в США основали консультационную фирму «Дансирн Эргоник». Они также скупили контрольные пакеты акций множества мелких геологоразведочных фирм на Западном побережье.

Эти приобретения обеспечили семью тем, что ей было нужно для поиска новых «горячих зон»: Контактами и прикрытием. Служащие внезапно начинают жаловаться на зловещие звуки, непонятные запахи, необычное поведение офисного оборудования («слушайте, но вода же не может шуметь так, словно кто-то кричит»)? Возможно, в трубах образовалась воздушная пробка, или на обратной стороне подвесного потолка наросла плесень, или синтетический ковер выделяет слаботоксичные вещества. Лучше позвоните в «Компаньи Эргономика». Когда у Гродшмита на стенах появилось что-то вроде кровавых подтеков, именно они со всем разобрались.

В удачных случаях Джованни захватывают несколько злокозненных призраков и получают от благодарных смертных плату за труды.

Конечно, не все призраки, которых шторм выпустил из ада, привязываются к местам. Кое-кто из них липнет к людям. Но так иногда даже проще. Ну да, некоторые люди, когда начинают слышать голоса или видеть в своем доме чужаков, идут к священнику. Но скорее они отправятся к мозгоправу (по крайней мере, в развитых странах), а Джованни связаны с системой здравоохранения еще с тех самых пор, как она только зародилась. Скормите одержимым придуркам «Золофт», захватите призраков и объясните воспоминания о некромантических ритуалах паранойей или галлюцинациями. Короче, пейте, пока пьется.

Премасцины

В каждой компании есть свои истории. Бойскауты обязательно услышат о призраках на Уррака Меса[1]. Масонам не обойтись без царя Соломона (или Вечного Жида). «Своим парням» рассказывают о Толстом Томе, который когда-то в 60-х годах разделался с никчемным зятем. А в клане Джованни вас угостят историей о Премасцинах.

Некоторые из этих рассказов правдивы, другие – всего лишь выдумка, третьи основываются на фактах, но настолько приукрашенных, что за слоем фантазии уже не разглядеть реального события.

История начинается так: когда Августо Джованни восстал против своего сира, у него были союзники. За его спиной – как в прямом, так и в переносном смысле – стояли родственники. Кое-кто из этих заговорщиков (Двенадцать? Четверо? Шестеро? Семеро?) дожил до наших дней, и сейчас они известны как Премасцины.

---

1 Столовая гора на севере штата Нью-Мексико. США. Известна наблюдаемыми на ней сверхъестественными явлениями.

Августо высушил своего сира, кем бы тот ни был, в 1444 году, так что Премасцины уже долго живут на этом свете. Если верить истории, они очень близки к Каину – может быть, Четвертое и Пятое Поколение. Так как их обратили до того знаменательного дьяблери, они на самом деле принадлежат к клану наших предшественников, если, конечно, эта разница что-то значит. Одни говорят, что Проклятие Ламии их не затронуло, другие - что их прокляли одновременно с Августо. Ходят слухи, что внешне они похожи на мертвецов, или что они обладают даром пророчества. Или несут на себе все три проклятия. Не то чтобы это имело значение, потому что они (как гласит легенда) уже сотни лет скрываются в воде под Венецией. Если ты – труп и несколько веков провел под водой, то не все ли равно твоим жертвам, насколько ты бледен и как больно кусаешься?

Тут возникает один интересный вопрос: что служит пищей этим древним чудовищам? Затянутые в каналы туристы? Холодная противная кровь рыб? Существует несколько версий. Некоторые Джованни подозревают, что другие *anziani* каждую ночь сливают в колодец где-то в глубинах лоджии достаточно крови, чтобы умиротворить Премасцинов. Поговаривают также, что за века изучения Некромантии Премасцины научились поглощать души мертвых и каким-то образом превращать их в нечто вполне питательное.

Кое-кто болтает, будто эти древние чудовища больше не могут поглощать кровь смертных и нуждаются в витэ Сородичей. Дальше мнения расходятся: одни считают, что Премасцинам скармливают оступившихся неонатов Джованни, другие – что они питаются членами других кланов, если те чересчур нашумели в Венеции, третьи – что семья обращает невезучих смертных только для того, чтобы отдать их старейшинам.

Если Премасцины – не просто история, которой запугивают новообращенных Джованни, то они по-настоящему стары, невероятно могущественны и разбираются в Некромантии лучше, чем самый тщеславный служитель – в собственных заморочках. А вот назвать их семейным достоянием не получится. Может, когда-то они и были нам товарищами, но века, проведенные под водой и потраченные на изучение жизни после смерти, не способствуют ни сохранению рассудка, ни поддержанию общения. Если они существуют, их чувства и ценности не имеют почти ничего общего с образом мыслей современного человека или Сородича.

Если семья Джованни в самом деле снабжает их пищей и скрывает от мира, то, пожалуй, они могли бы взамен предложить помощь. Например, если Джованни вдруг понадобится эскадрилья призрачных самолетов времен Первой Мировой войны, чтобы атаковать какое-нибудь место в нашем мире (или в Преисподней, если на то пошло), то Премасцины могут оказать семье эту услугу. Ну и потом, на протяжении многих поколений что-то защищает Венецию от гнева призраков и спектров, и эта защита существует даже сейчас, во время беспорядков в Ином мире.

Anziani Appasionati (Страждущие старейшины)

Другие старейшины, разом лишившись плодов многовековых усилий, настроены не так благодушно. Эти старейшины – а часть из них обратил сам Августо – обвиняют прочих *anziani* в том, что те сменяли Вечную ночь на путь к ней. Их не так уж много, но когда этим старейшинам удается стряхнуть холодное оцепенение торпора, их голоса становятся слышны – силы же их поистине огромны.

Anziani appasionati с одобрением смотрят на тех, кто находит и приобретает посещаемые призраками места, прикрываясь геологоразведочными работами, вывозом асбеста и тому подобной деятельностью. Но старейшинам этого недостаточно. Якоря полезны, но нельзя ограничиваться только ими, в немалой степени потому, что они – лишь временное решение. Рано или поздно весь урожай привязанных духов будет собран, часть якорей уничтожат экзорцисты, некоторые призраки просто исчезнут, не сумев справиться со штормами и спектрами.

Нет, если Джованни хотят достичь своей цели до того, как чертовы Сетиты воскресят своего умершего основателя (а те из старейшин Джованни, кто больше всех знает о Сетитах, сильнее всех прочих стремятся убрать *sudario*), им придется действовать, а не просто пользоваться создавшейся ситуацией. Недостаточно вычерпать воду из лодки, надо заделать пробоину.

В данном случае «пробоиной» можно считать относительно малое количество призраков. Чтобы их число увеличилось, должны умереть люди, много людей, и желательно - не завершив важные для них дела.

Поэтому *anziani appasionati* ищут территории, охваченные насилием, напряжением и беспорядками, предпочтительно – на уровне государств, к тому же государств, обладающих ядерным оружием. Для их целей прекрасно подходят Индия и Пакистан, но пока что все агенты Джованни, посланные туда раздуть пламя, или высылались прочь местными Катаянами, ревностно относящимися к «своей земле», или же исчезали, как случилось в пострадавшем от наводнения Бангладеш. Работавшего в Пакистане Андре делла Пассалья расчленили и по почте отправили назад в Венецию. На торчащем у него в груди деревянном коле аккуратным каллиграфическим почерком было выведено послание: «Мы смиренно просим вас признать нашу судьбу. Конец света – наша задача, и она будет исполнена в свое время».

Китай тоже оказался твердым орешком. Он мог бы стать прекрасной стартовой площадкой для развязывания полномасштабной войны. У Китая есть огромная регулярная армия и (благодаря селективным абортам, инфантициду и культуре, требующей наличия потомков мужского пола) намного больше молодых неженатых мужчин и подростков, чем женщин, с которыми можно было бы вступить в брак. Но Катаяны и здесь не дают Джованни взять дело в свои руки. В Китай по-прежнему отправляются агенты семьи, и иногда им даже сопутствует успех – в конце концов, это большая страна, и Восточные Сородичи не могут всюду поспеть, - но пока что им остается лишь мечтать о влиянии, которого хватило бы на то, чтобы подтолкнуть людей к войне.

Что касается более дружелюбного западного мира, то США слишком богаты и счастливы, да к тому же позволили телевидению убаюкать себя, так что их вряд ли удастся вовлечь в беспорядки такого масштаба, который устроил бы беспокойных старейшин. Южная Америка и Африка довольно перспективны, но там можно развязать лишь множество мелких войн, ни одна из которых не перерастет в ядерную. Джованни удвоили усилия, направляя в эти регионы потоки дешевого оружия, а развал Советского Союза заметно облегчил им задачу. Но когда дело дошло до передачи радиоактивных веществ из бывшего СССР тем, кому хватило бы пороху их использовать… тут семья оказалась в затруднительном положении. Прежде всего, у русских оказалось не так много ядерных бомб, как они говорили. Большая часть обнаруженного ЦРУ оружия была обманками. Если в ЦРУ это поняли, то никаких заявлений делать не стали: этак ведь можно и без работы остаться.

Те ядерные материалы, которыми они действительно располагают, русские охраняют из рук вон плохо, даже по меркам смертных, но именно поэтому ООН и НАТО (где полно этих чертовых Вентру) пристально следит за всем, что у них происходит.

Так что с ядерным пожаром в Африке или Южной Америке придется повременить, но на Ближнем Востоке дела обстоят по-другому. У Израиля есть бомба, и разве не в Египте гнездятся Сетиты, черт бы их подрал? Было бы неплохо убить двух зайцев одним выстрелом, но в Израиле, а особенно в Иерусалиме, водятся не только Сородичи и Катаяны, но и другие… существа… самого разного свойства. Само собой, далеко не все местные политики – чьи-то родственники, марионетки или протеже («Депутат от Люпинов, ваше время истекло!»), но в регионе ощущается чужое влияние, и Джованни придется прибегнуть к хитрости, чтобы получить желаемое. Сейчас семья ведет переговоры с Люпинами-отступниками и горской старомодных магов, принадлежащих к так

называемой «Небесной Традиции Ордена Гермеса». Люпины, вопреки сложившимся стереотипам, похоже, в восторге от предлагаемого Джованни «распада», а маги считают, что стоит людям увидеть, к каким последствиям может привести развитие технологий, как они отвернутся от науки и вернутся к старой доброй магии. Ничего удивительного – оборотни и колдуны глупее Сородичей.

Против Джованни и их временных союзников выступает группа оборотней, которая, похоже, не меньше самих Джованни знает о призраках и Преисподней, и кучка мстительных оккультистов, на которых странным образом не действуют дары Каина. Где-то поблизости маячат и Сетиты, очарованные вставшими на сторону Джованни Люпинами, а также обиженные на всех Катаяны.

Почести павшим

Мало кто становится немертвым – в любом смысле слова. Еще меньше людей становятся призраками по собственному желанию. С другой стороны, шесть веков – долгий срок, а Джованни всегда отличались настойчивостью в достижении своих целей. Так что кое-кто из семьи превратился в *spiriti*. Некоторые даже стали спектрами.

Такие союзники по ту сторону Савана крайне полезны для оставшихся в мире людей Джованни. Самое меньше, на что они способны, - это заманить призраков в ловушку. Они могут использовать свои призрачные умения для того, чтобы шпионить в пользу Джованни при свете дня, а Некроманту при этом не нужно опасаться предательства или неповиновения… хотя бывают исключения. Со временем призраки Джованни становятся сильнее и могут причинить вред почти любому Сородичу.

Не менее важно и то влияние, которое они обретают в Ином мире. Духи Джованни обычно овладевают умением менять облик и сеять сверхъестественный ужас и разрушения в мире живых (аналог Изменчивости и сочетания Движения Разума и Привлечения Огней). Польза от проявления и призрачных огней очевидна, но больше всего Джованни ценят своих усопших родственников за умение изменять «плоть» других духов. Именно эта сила позволяет обездвиживать других призраков, делать их бесчувственными и ни на что не способными. Таким образом клан пополняет запас душ для ритуала Вечной Ночи. Духам, предназначенным для жертвоприношения во имя Вечной ночи, не дают обычных поручений: отправившийся шпионить или изводить людей призрак может погибнуть или бежать. Нет, такие души или парализуют, или запирают в оковы и отправляют на хранение в один из склепов Джованни.

Разумеется, такая связь между призраками Джованни и их живой родней – обоюдоострое оружие. Некромант может отомстить, но работа на злокозненного темного мага – не лучший способ обрести друзей, особенно если учесть, что захваченные Джованни духи обычно бесследно исчезают.

Духам Джованни приходится терпеть не только ненависть их призрачных собратьев, но и высокомерие родственников-Сородичей. Такое отношение нельзя назвать ни намеренным, ни слишком уж явным, но большинство Джованни привыкли смотреть на призраков свысока, как на существ, которых можно использовать, терзать и порабощать. Когда призраком становится любимая бабушка, возникает неслабый

когнитивный диссонанс, потому что уважение и привязанность борются с презрением и жестокостью. Обычно достигается некий баланс между этими эмоциями, возможно, не слишком приятный, но терпимый.

Если же призраком стал ты сам, то переживания оказываются куда более бурными.

Три точки зрения на Вечную Ночь

Вечная Ночь – это наше время, приятель!

Люди станут такими же, как и призраки, а значит, из них можно будет пить, пока они не умрут, а через пару месяцев они вернутся, как ни в чем не бывало. Мы сможем промывать мозги духам и использовать некромантию на обычных людях, потому что между ними не будет никакой разницы. Да по сравнению с этим чертово Восстание Анархов выглядит как развлекушечки на Кони-Айленде!

- Кристобаль Гиберти, 13-е поколение

Вечная Ночь – это нечто большее, чем смена политического курса. Это нечто большее, чем даже объединение двух расколотых миров. Она изменит оба этих мира. Мы, Сородичи, не принадлежим ни к миру живых, ни к миру мертвых. Но когда эти две реальности сольются воедино, возможно, разрешится и противоречие нашего существования.

- Диего Джованни, 6-е поколение

Наконец воцарится абсолютный покой. Смертные последователи Ньютона поняли идею Вечной Ночи лучше многих представителей нашего клана. Они называют ее «тепловой смертью вселенной». Прекратится все движение, даже на атомарном уровне. Не будет больше ни вещества, ни энергии, ни надежды, ни страха, ни жизни и смерти, ничего. Не будет добра. Не будет зла. Не будет вражды.

- Капуцин

Прочие Джованни

Не все члены клана Джованни принадлежат к семье Джованни. Наше семейство объединяет несколько «клиентских семей», которые тоже были приняты в ряды Сородичей. Старейшина – всегда старейшина, но *anziani* Джованни превосходят всех прочих старейшин, вместе взятых. Само собой, из-за этого между семьями не раз возникали трения…

Писаноб

Писаноб пережили непростые времена. Хотя большая часть их храмовых убежищ во внутренних районах Мексики остается в безопасности, многие приграничные укрытия Писаноб подвергаются немалому риску. Еще до начала разрушительного шторма, потрясшего земли духов, семья оказалась в нелегком положении: им одновременно приходилось иметь дело с нападениями Шабаша и воевать в Ином мире с Предвестниками Черепов. В одно мгновение лишившись половины призрачных слуг, Писаноб наконец утратили неуязвимость и стали жертвами мстительных духов, которые дожидались этой возможности еще со времен прибытия Колумба в Америку. Храм Почтли уцелел только благодаря шторму и его последствиям, которые для врагов семьи оказались такой же неожиданностью, как и для самих Сородичей. Предвестники Черепов пострадали от призрачного апокалипсиса ничуть не меньше Джованни в Центральной и Южной Америке. Прочие Писаноб вдруг обнаружили, что на них охотится группа людей, якобы ведомых

высшей силой, которые хотят вернуть себе власть над миром. Эти охотники цапнули за задницу обосновавшийся в Мексике Шабаш, пока те несколько мексиканских вампиров, которые принадлежат к Камарилье, самодовольно поздравляли друг друга с тем, что их защищает Маскарад. Немало Писаноб погибло от рук этих смертных фанатиков, оказавшись между воюющими сектами или в результате подстав со стороны других Сородичей, желающих спасти свою шкуру.

Из-за воцарившегося в призрачной Мексике хаоса семья практически распалась. Отдельные Писаноб пока что чувствуют себя в относительной безопасности и продолжают торговать оружием, воевать в качестве наемников или (если они придерживаются традиций) работать в госпиталях по всей остальной Южной и Центральной Америке. Но без связующего звена в Мексике эти Сородичи по большей части предоставлены сами себе.

Некоторых такое положение вещей вполне устраивает. Они счастливы уже тем, что могут заниматься своими делами без постоянного присмотра со стороны старейшин, желающих вытрясти из них призрачную дань. Разумеется, главам клана вовсе не хочется отпускать Писаноб на волю, но так как путешествия по призрачному миру стали очень, *очень* опасными, было решено, что лучшим способом прекратить веселье и вернуть Писаноб в семью будет восстановление разрушенной структуры в Мексике.

Между теми Писаноб, кто еще поддерживает связь друг с другом, ходят самые разнообразные слухи. Кто-то говорит, что к ним направляется сам Августо, который настолько зол на Почтли, что хочет *сам* выпить его смерть. Другие заявляют: «Джованни хотят позвать Почтли в Венецию. Если он туда поедет, его убьют… конечно, если его по дороге не прикончат. А если не поедет, они всю семью прогонят!» «Нет», - говорят третьи. - «Они собираются пригласить всех Писаноб в храм на встречу в честь 4-го апреля, чтобы сразу ударить по всем врагам. Они слишком много в нас вложили, чтобы так просто бросить и уйти, но тех, кто не присоединится к Большому Наступлению, будут ловить и принуждать силой!»

Все эти неурядицы в семье начались совсем некстати, потому что один из экспериментов Почтли наконец принес свои плоды. Результатом стал так называемый Ритуал Почтли (звучит довольно самонадеянно). Возможно, с его помощью Писаноб сумеют все изменить – если, конечно, им хватит времени для того, чтобы охватить ритуалом достаточную часть семьи.

Ритуал Почтли (The Ritual of Pochtli)

Данный ритуал был разработан в сотрудничестве с несколькими вампирами Гиберти, обитавшими в храме Почтли почти два десятилетия. Поскольку у обоих семейств имеется долгая история сложных церемоний, они куда легче сотрудничали друг с другом, чем любые другие обычные Джованни. То, что они разработали, является чем-то вроде метаритуала. Его нельзя провести отдельно, а лишь в сочетании с другим ритуалом некромантии или крайне ритуализированным использованием одного из путей Некромантии.

Ритуал проводится так: два или более Сородича-некроманта связывают смертную жертву и наносят ей порезы в форме нечестивых египетских иероглифов или ацтекских символов. Затем они пьют из этих ран. Каждый из участвующих некромантов должен сделать собственный надрез и пить лишь из него.

После этого любая способность некромантии, которую эти Сородичи хотят применить, усиливается за счет знаний всех участников ритуала. Данный ритуал позволяет некромантам создавать воистину ужасающие проявления магии смерти.

Система: игрок делает обычный бросок активации этого ритуала — Интеллект + Оккультизм, сложность 5 (поскольку это ритуал второго уровня). Если бросок успешен, участвующие в ритуале Сородичи могут совместно применять путь или ритуал, для помощи которому и проводился «Ритуал Почтли», при этом игроки совместно используют полученные успешные баллы. Учтите, что для изначального применения Некромантии требуется отдельный бросок, а успехи (и неудачи), набранные группой, суммируются.

Если Джованни хочет использовать «Ритуал Почтли» совместно с путем или ритуалом, он должен знать, как пользоваться некромантией в стиле Гиберти или Писаноб. Кроме того, все участвующие в ритуале должны знать «Ритуал Почтли», как и ритуал или способность пути, которую собирается применить группа.

Например, трое Писаноб пытаются применить «Ритуал Почтли», чтобы украсть душу гуля Шабаша, который вторгся в их убежище. Все игроки делают успешный бросок применения «Ритуала Почтли», а затем совместно пытаются применить способность пятого уровня Пути Костей. «Похищение души/Soul Stealing». Первый игрок получает три успеха, второй получает два, а третий получает один (у него было бы два, но он выкинул единицу). Всего получается шесть успехов, благодаря чему душа гуля будет вырвана из его тела на шесть часов.

Недостатком этого ритуала является то, что провал одного игрока отменяет успехи всей группы, проводя к ужасной неудаче всех, проводящих ритуал.

Система MET: каждый участник ритуала должен знать сам ритуал, владеть Некромантией в стиле Писаноб или Гиберти и сразу же после проведения ритуала Почтли применить вместе со всей группой выбранный ими путь или ритуал. Игроки изображают нанесение некромантических символов на тело вопящей от страха жертвы и притворяются, что пьют кровь из образовавшихся ран, но так, чтобы не привлечь внимания прохожих! Если вы занимаетесь подобными вещами в общественных местах, для проведения ритуала вам лучше бы перебраться в подсобку, подальше от чужих глаз.

Каждый игрок, успешно выполнивший Ритуал Почтли, добавляет свою силу к длительности последующего заклинания Некромантии. Если группа использует чары «Призыв души» (Summon Soul) и все три заклинателя успешно провели ритуал Почтли и воспользовались нужной способностью, длительность эффекта от чар утраивается (три вопроса / хода). На конечный результат влияют только те игроки, кто успешно выполнил сам ритуал и затем успешно воспользовался нужными чарами или ритуалом. В проведении ритуала участвует не более пяти человек.

Миллинеры

Семья Миллинеров считает, что у нее есть основания гордиться собой. К их глубокому сожалению, семья Джованни эту уверенность не разделяет. Хуже того, Миллинеры знают о проявляемой Джованни сдержанности.

Миллинеры считают, что они прекрасно справляются со своей работой. Они не только выстояли против американских Шабаша и Камарильи, но и сумели занять прочное положение в мире финансов и криминала. Кто первый понял, что новым языком организованной преступности будет русский, а не итальянский? Миллинеры. Кто убедил Американскую медицинскую ассоциацию, что национализация системы здравоохранения ударит по их кошелькам сильнее, чем удвоение платы за пользование частными полями для игры в гольф? Миллинеры. Кто получил огромную прибыль, вложившись в клиники и частные тюрьмы, да еще и обеспечил там паршивое управление и надзор, чтобы члены клана Джованни могли питаться с удобством и в полной безопасности? Миллинеры. Кто упрятал в тюрьму трех лучших американских охотников на ведьм, заявив, что они – «потенциальные экстремисты-2000»? Миллинеры. Кто подставил под удар могущественного Сетита, когда эти охотники сбежали? Опять Миллинеры.

Черт, у кого из Сородичей сейчас самая сильная позиция в Бостоне, да еще и с одобрения Камарильи? У Джованни. А кто им это обеспечил?

Миллинеры.

Они снабжали Джованни деньгами, договорами, физической силой, и это уже не говоря о разбросанных по всей стране тюрьмах и центрах скорой помощи, которые с чистой совестью можно назвать «У вампира». Неплохо для семьи, чей старейшина минимум на два поколения отстоит от *anziani*, да к тому же на пару веков моложе их отпрысков.

И что, Джованни оценили эти усилия? Похоже, что нет. Никаких тебе «хорошая работа, парни» из Венеции. Никакого увеличения капитала, хотя, казалось бы, они должны были поумнеть после того, как Миллинеры *сказали* им вложиться в маргарины и телефонную связь, и *если бы* они послушались, то получили бы десятикратную прибыль. Разрешение на Становление *отозвано*. В разрешении на дьяблери врагов из Камарильи и Шабаша *отказано* всем, кто не связан с Джованни кровными узами. Диего Джованни устроил головомойку Фрэнсису Миллинеру буквально на глазах у всей семьи.

Миллинеры дают, дают и дают, но что они получили взамен? Повышение для *босса*. Дополнительные уроки Некромантии от придурошного отпрыска Диего. И требования прислать все больше и больше душ, чтобы возместить потери, вызванные Великим Призрачным Потрясением.

Дансирны

Североевропейские сродственники тоже ощущают давление со стороны главной семьи. Хотя среди Дансирнов Некромантия никогда не пользовалась особой популярностью, некоторые *anziani* Джованни сейчас настаивают на том, чтобы все неонаты из числа Дансирнов овладевали этим мрачным искусством, чтобы платить Джованни дань духами, и не деньгами, как это обычно бывало. Вообще-то ходят слухи, что кое-кто из Мавзолея может «попросить» не знающих Некромантии старейшин Дансирнов изучить ее – а то и просто призвать их в Венецию, чтобы на месте передать нужные клану знания.

Шотландцы славятся своей гордостью, а положение богатых разбойничьих баронов совсем не располагает к смирению. Поэтому Дансирны безо всякого энтузиазма смотрят на возможность дальнейшего обучения – да еще и у ног Джованни, а не в своей семье! Даже в лучшие времена не так-то просто отслеживать все изменения, происходящие в Европейском Союзе, особенно с тех пор, как Камарилья и некая группа волшебников по самые уши влезла в европейские дела. Дансирны знают, что участок надо застолбить как можно быстрее, пока Еврозона находится в стадии формирования, чтобы потом можно было управлять ее развитием. Но так уж случилось, что именно сейчас из-за неурядиц в Ином мире семья Джованни стала чересчур нервной и излишне властной.

Младшие семьи

Как говорят в Китае, семья делла Пассалья переживает интересные времена. Неожиданно (для них) десятилетия упорных попыток завоевать доверие Джованни окончились ничем. Гуй-дзин, которые до сих пор были вполне терпимы, хотя и не слишком понятны, ни с того ни с сего отвернулись от семьи торговцев. На все просьбы объясниться зачастую дается лишь вежливый отказ. Требования отвергаются, нередко – в весьма жесткой форме. Постепенно делла Пассалья начинают понимать, что Восточные Сородичи, вполне возможно, на протяжении веков изучали западных вампиров, чтобы получше узнать их слабости. Теперь, когда Катаяны ударили по Калифорнии (и, если верить слухам, по Косово), нужда в изучении отпала. Еще более пугающими, чем осознание того, что их использовали, представляются слухи, доходящие до семьи из Зеленых Дворов Катаян в Корее – о том, что Нагараджа не до конца уничтожены.

Пока делла Пассалья заняты новыми интригами на Востоке, семья Путанеска процветает – как и всегда. Они мало что знают о Некромантии, и призрачный шторм их почти не затронул. Их территория – Европа и Северная Америка, поэтому на хитрости Гуй-дзин им плевать. Как обычно, они заняты убийствами, пороками и шантажом. Приток бандитов из России временно выбил их из колеи, но красная мафия ценит выгоды от витэ ничуть не меньше всех остальных. Так что у Путанеска дела идут хорошо.

Неплохо обстоят дела и у семьи Гиберти. Хотя африканские Некроманты пострадали от призрачного шторма не меньше остальных, но немалые состояния позволили им оставаться в центре распространяющихся беспорядков и политических неурядиц. Поэтому им не составило особого труда заполучить кровь, нужную для *Tempesta Scudi*, и быстро залечить все раны, полученные от случайных спектров и мстительных духов. Так как Предвестники Черепов их не беспокоят (в отличие от Писаноб), Гиберти сохранили все линии связи и сумели использовать Ритуал Почтли для того, чтобы быстро упрочить свое положение посреди вызванного штормом хаоса.

Пожалуй, из всех младших семей больше всего пострадали Росселини. Для того, что Джованни сочли вас «жестоким», надо приложить немало усилий, но Росселини это удалось. Кое-кто из Джованни подозревает, что Росселини служат Джованни (а не наоборот) не по тактическим, а по философским причинам. Джованни используют некромантию для того, чтобы возвысить семью. Росселини занимаются ей только потому, что им это нравится. Некромантия стала для них самоцелью, поэтому Росселини часто выкладываются по полной, да еще и

с максимальным садизмом, только для того, чтобы расширить горизонты. Тако подход не свойственен другим некромантам, которые обычно стараются получить наилучший результат при минимальных усилиях. На практике это означает, что Росселини доходят до крайностей, вызывая, подчиняя и пытая призраков. Когда *sudario* истончился, призыв духов упростился, а вот починить их стало труднее. В итоге Росселини внезапно начали вызывать больше призраков, чем могли удержать под контролем. Из-за привычки выбешивать всех, кого удалось призвать, семья Росселини неизбежно превратилась в этакую фабрику по производству спектров. Созданные спектры им за это не слишком-то благодарны.

Unico Sangue, Doppio Sangue (Одна кровь и две крови)

Некоторые Сородичи не воспринимают равенство полов и рас. Чем старше Каинит, тем необычней и бессмысленней (или опасней и радикальней) ему кажутся эти идеи.

Anziani клана Джованни очень стары, а их предубеждения непоколебимы. И самое главное из этих предубеждений заключается, разумеется, в том, что кровь Джованни – лучшая в мире. Им нет нужды как-то обосновывать эту убежденность: с их точки зрения, это факт, просто чертов факт. Хотите доказательств? Ну ладно, найдите еще одну семью, которая была бы такой же успешной. Найдите еще одну семью с вполне себе активным «Патриархом», который стал таким не потому, что его выбрали, а потому, что сам решил ухватить судьбу за хвост. Найдите еще один клан Сородичей, который был бы похож на настоящую семью, а не на сборище полудурков, порожденных неправильным выбором, ошибками, приступами жалости и случайными Становлениями.

Нашли? Что-то сомневаюсь.

Так что Джованни – это лучшая семья и лучший клан. А значит, все, кто родился Джованни и был обращен Джованни, - самые лучшие из всех, так? Они же не просто родились для величия, но и были избраны. Существует даже специальное название для таких Сородичей: *unico sangue*, «единокровные». «Чистокровные» Джованни свысока смотрят на всех, кто был принят в клан, но родился вне семьи Джованни – на Путанеска, Миллинеров и всех прочих *doppio sangue* (“двукровных”). Да, *doppio sangue* превосходят всех прочих Сородичей, точно так же, как прочие вампиры превосходят призрачных прислужников. Но все равно, они – не самые лучшие.

Для Джованни это часть жизни. Они не говорят об этом, как люди не говорят о голубизне неба. Так было и будет, вот и все.

Разумеется, Писаноб, делла Пассалья и Дансирны не всегда соглашаются с этой крипто-евгенической гордыней. Никто не станет открыто называть старейшину Джованни дерьмом, но в своей компании они закатывают глаза и ворчат.

А все потому, что превосходство не только теоретическое. О нет, Джованни всегда ведут себя так, словно стоят выше всех, пусть даже ненамеренно или бессознательно. Не важно, что Дансирн лучше информирован, а у Росселини больше опыта – все равно главным руководителем в важном деле будет Джованни.

Такая пристрастность вызывает немалое напряжение и неудовольствие у *doppio sangue*. С их точки зрения, они усердно работают, в то время как Джованни сидят сложа руки и принимают почести. И дело не только в этом: Джованни охотней рискуют двойной кровью, чем своей чистой, драгоценной, неразбавленной единой кровью. Так что когда начинается заваруха, можешь быть уверен: тот парень, что окажется в самом ее центре, вряд ли носит запонки с этой забавной буквой «G».

Doppio sangue более-менее смирились с таким положением дел. В конце концов, все не так уж плохо – Джованни куда строже наказывают собственную плоть и кровь за неправильные решения, потому что провал одного из единокровных разочаровывает их намного сильнее, чем ошибки «младших» членов клана. А может быть, они и сами начали в это верить, на каком-то подсознательном уровне. Как ни крути, но в конечном итоге именно Джованни приходится разбираться с мистическими свойствами своей крови.

И с этим фактом не поспоришь.

Инфантилизм

Обычный порядок вещей выглядит так: ты рождаешься, родители тебя воспитывают, ты постепенно становишься все более независимым, пока не найдешь свое место в жизни, но в случае чего ты всегда можешь обратиться к родне за советом. Рано или поздно они умирают. Именно тогда ты окончательно становишься взрослым – не только потому, что ты живешь отдельно и сам отвечаешь за себя, но и потому, что ты больше не можешь вернуться домой к мамочке.

Но Джованни не придерживаются естественного течения жизни. Их рожают и воспитывают, как и всех остальных, но большинству из них никогда не суждено стать полностью самостоятельными и столкнуться с отсутствием выбора. В Венеции у Джованни всегда есть папа и мама, которые вполне могут проверить, как идут дела у их отпрысков и может ли семья гордиться ими (самый важный вопрос).

Даже если ваших родителей не обратили или если они (боже упаси) встретили Окончательную Смерть, у вас все равно остается целая толпа *anziani*. С одной стороны, они всегда могут прикрыть вашу задницу. С другой стороны, они до чертиков любопытны, навязчивы и любят вмешиваться не в свое дело. А уж возможностей сделать это у бессмертных Сородичей с кучей денег и призрачными слугами куда больше, чем вам хотелось бы.

Большинство Джованни просто стискивают зубы и стараются заслужить доверие старейшин (представьте себе холостяка 30 с лишним лет, который кивает и говорит «Я об этом подумаю» каждый раз, когда зашедшая в гости матушка дает ему советы). Но некоторые совсем не против оставить старейшинам всю тяжелую работу по планированию и обдумыванию. Среди них есть те, кто слишком устал из-за постоянных ударов в спину и предательства. «Давай, делай что хочешь, все равно ведь ты поступишь по-своему».

Больше беспокойства вызывают те, кто охотно уступает другим право принимать решение. Такие инфантильные Сородичи похожи на избалованных детишек, которые в обмен на похвалу, клановый статус и заботу сделают все, что им скажут старшие. В особо запущенных случаях мы получаем маминого сыночка лет этак сорока, который по-детски

лепечет, обращаясь к своему сиру, хныкает и выпрашивает еще четверть лимона на то, чтобы укрепить свое убежище.

Само собой, нельзя играть роль папиной дочки, если нет папочки. Хитроумные и опытные Сородичи редко попадаются в эту ловушку: да, от привычки заботиться о детях не так-то просто избавиться, но когда ты уже век как мертв и постоянно убиваешь других людей, ослабевают даже родительские чувства. Возраст чрезмерно заботливых мамочек и папочек обычно не дотягивает до двухсот лет. Некоторые из них понимают, что их птенцы должны расправить крылья (ну, или выпасть из гнезда), но не могут смириться с этим. Другие не видят в «нежной заботе» ничего дурного.

Отношения могут быть разной степени интенсивности. Как правило, инфантильности или патернализм у Джованни проявляются довольно слабо: как гиперопека со стороны сира или частичная зависимость и нерешительность у отпрыска. Но в клане бывали и тяжелые случаи. Законченные инфантилы не желают задумываться о последствиях своих поступков и каждый раз, как им что-то мешает, впадают в ярость, рассчитывая, что «родитель» все поправит (а так обычно и происходит). Ну а что касается «мамочек»... с их детишками лучше не связываться. Опасно для здоровья.

L’economia Sanguinosa (Экономия крови)

Изначально Джованни были семьей торговцев, и они до сих пор склонны судить обо всем с точки зрения экономики. «Покупай дешево, продавай дорого» - вот их кредо. Такой подход, хотя иногда и кажется ограниченным, позволяет понять, как именно Джованни относятся к густой алой жидкости, наполняющей тела вампиров, - к витэ.

Если вы спросите Джованни о Проклятии Ламии, большинство из них лишь пожмет плечами и скажет, что, в общем-то, не такое уж это и проклятие. Когда смертный кончает каждый раз, когда ты запускаешь в него клыки, намного проще поверить в то, что ты не крадешь его жизнь, что он – не жертва, а ты – не чудовище. Если же они вопят от боли, это, конечно, неудобно, но ты хотя бы не обманываешь себя и понимаешь, что твой поступок, мягко говоря, предосудителен.

Но обойдемся без философствований. Невозможность погрузить жертву в экстаз одним Поцелуем мешает создавать культы крови и собирать стада добровольных доноров. Ну да, можно сказать, что люди соглашаются на это ради «неповторимых ощущений, сравнимых по насыщенности со смертью» или чего-то в этом роде, но Джованни-то знают, что только полные извращенцы предпочтут боль удовольствию. С помощью Доминирования можно добиться полного подчинения, но если ты не слишком хорошо умеешь стирать память (или сочинять истории о похищении пришельцами), такое решение нельзя назвать идеальным. Старый добрый метод «стукни-и-кусай» до сих пор неплохо работает, но полагающиеся на него Джованни (особенно неонаты) быстро понимают, для чего нужен Маскарад – если только Камарилья не появится у них дома первой, обогнав полицию.

Для многих Джованни решением стала мертвая кровь, которую в развитых странах не так уж сложно получить. В моргах тела обычно

обескровливают, чтобы залить в них бальзамирующий состав, а кровь выбрасывают. То же самое происходит и в операционных.

Такой подход оказался весьма эффективным, хотя и не слишком-то приятным. Разумеется, у него есть свои недостатки. Во-первых, именно за такими местами следят отважные охотники на вампиров и любопытные сектанты. Во-вторых, не только Джованни поняли, что за кровью надо идти туда, где она есть. Носферату, не желающие питаться животными и не способные получить свежую *пищу* от людей, часто заглядывают в морги и банки крови, где могут без труда и незаметно для окружающих порыться в баках с биологическими отходами.

Еще один недостаток мертвой крови в том, что она просто отвратительна. Это все равно что провести вечность, питаясь холодной слипшейся пресной овсянкой, когда мимо твоего носа то и дело проплывают лакомые кусочки.

Можно доставать кровь за деньги. Проще всего будет подойти к самой несчастной и отчаявшейся обдолбанной шлюхе, какую только удастся найти, и сказать: «У меня четова куча денег и очень, очень странные вкусы. Ты получишь сотню баксов за каждую пинту крови». Большинство Джованни в этом случае пьют кровь через соломинку, чтобы не вызывать у «донора» лишних подозрений. Более пристойным (а также более сложным и отдающим холодной овсянкой) способом считается создание фальшивой станции переливания крови. Врач берет у пришедшего человека несколько унций крови «для анализов». Потом донор сдает кровь, от нее отделяют плазму, но до помещения в центрифугу вес крови таинственным образом уменьшается еще на несколько унций. Оставшуюся после разделения часть крови помещают на хранение, донор уходит с 25 баксами в кармане, плазму выбрасывают (или передают в больницы, где ее пускают в дело без дополнительных анализов), а вампир выпивает тайно собранные крохи. На порцию крови, которой хватило бы на ночь, нужно примерно три человека, но большинство жертв даже не подозревают о том, как их используют.

Но у такой станции ровно тот же недостаток, что и у бюро погребальных услуг, да еще и накладные расходы больше. Не желая общаться с копами, врачами и пронырливыми священниками, многие Джованни перебираются туда, где жизнь (а значит, и кровь) почти ничего не стоит.

Некроманты всегда прекрасно себя чувствовали на полях сражений. Когда люди умирают, не завершив какого-то дела, появляются *spiriti*; если же люди гибнут в отчаянии и гневе, они становятся спектрами. Поэтому нет ничего удивительного в том, что больше всего духов обоих видов бывает там, где люди умирают молодыми, к тому же быстро и болезненно. Если некромант – один из Сородичей, то возможность убивать раненых людей посреди шума и неразберихи, когда все прячутся от разлетающихся осколков… ну, это все равно что толстый слой глазури на очень вкусном пирожном.

Единокровные Джованни сейчас не слишком-то охотно участвуют в такого рода заварухах. У них есть деньги, за которые они могут приобретать все необходимое в «цивилизованных» странах, где на улицах не обменивают фосфорные гранаты на понюшку кокаина и прошлогодний мобильник. Но некоторые из «младших» семейств замешаны в южноамериканских конфликтах или бесконечных столкновениях в Африке.

Те Писаноб, которые не ищут себе пропитания в больницах, охотно идут вступают в ряды чилийских карабинеров или служат телохранителями у наркобаронов. Некоторые из более разумных представителей семейства воспользовались пособиями ЦРУ[1], чтобы сделать карьеру в колумбийских военизированных организациях. Если уж на то пошло, сочетание Поцелуя Ламии и дьявольской силы Сородича делает допросы чертовски эффективными.

Что касается Африки, то обитающее там семейство Гиберти постепенно уделяет все больше внимания нескончаемым стычкам, раздирающим регион на части. Повсюду от Сьерра-Леоне и до Бурунди наемники Гиберти поступают на службу, чтобы сеять ужас (или «создавать тактические возможности», если вам так больше нравится) и устраивать массовую резню («подавлять гражданские беспорядки»). Их цена высока, результаты неоспоримы, единственное их условие – чтобы никто не интересовался их методами.

Быть кулаком тоталитарного правительства – весьма выгодное занятие для предприимчивых Сородичей, не в последнюю очередь из-за того, что проливаемой крови хватило бы тысяче вампиров. Создается ощущение, что идет дождь из витэ, и тебе достаточно лишь выйти и подставить ведро. Из-за этого в охваченных войнами регионах внутриклановая грызня почти сходит на нет. В конце концов, когда население постоянно «замиряется» собственным правительством, не обязательно сочинять прикрытие для еще одного похищения. Во многих странах Африки и Южной Америки Камарилья и Шабаш сквозь пальцы следят за соблюдением Маскарада именно потому, что там он не нужен: смертные с увлечением режут друг друга, и им дела нет до еще нескольких жертв, убитых лишенными дыхания чудовищами.

Но и здесь есть свои недостатки. Во-первых, в Сомали намного больше всякого кошмарного оружия (вроде уже упоминавшихся фосфорных гранат), чем в самой грязной городской дыре в США (это так, для примера). Во время холодной войны эти развивающиеся страны получили столько военной помощи, что улицы тут кишат прыщавыми сопляками с АК-47 наперевес. В Сербии у вампира намного больше шансов получить себе на голову случайный минометный снаряд, чем в Шейкер-хайтс, штат Огайо. К тому же Сородичи на протяжении многих десятилетий оказывали жителям этих мест слишком много внимания. Поэтому когда парень в Буркина-Фасо говорит, что его жену высушил вампир, соседи на рассвете скорее начнут прочесывать окрестности, чем сдадут его в сумасшедший дом.

Tradizione (Традиции)

Поцелуй Доверия

У Джованни столько же вариантов Поцелуя Доверия – церемониального угощения витэ Джованни, после которого член семьи превращается в гуля, - сколько и убежищ. Некоторые предводители Джованни обставляют его как действо, совершаемое во время черной

1 Методические руководства, изданные ЦРУ для спецслужб Латинской Америки в 1960—1980 годах. В средствах массовой информации США часто называются «пособием по пыткам».

мессы, чтобы гулями могли стать только храбрейшие – те, кто готов нести на себе проклятие всей семьи.

Другие просто добавляют свою кровь в еду, создавая тем самым гуля, который становится зависимым, но сначала не понимает, в чем дело. Этот способ обычно применяется к полезным смертным, которые могли бы и не согласиться на такое обращение – если бы им предварительно обо все рассказали. В конце концов, намного проще и дальше быть гулем, чем сознательно решиться на превращение в него.

Кое-кто превращает поцелуй в нелепую церемонию, чтобы избавиться от внимания излишне любопытных чужаков. Есть и те, кто не утруждает себя никакими условностями.

Какое бы обличие ни принимал Поцелуй, сама эта практика начинает постепенно исчезать. Сейчас обычай строго соблюдается только в Италии. В остальной Европе и Африке поцелуй даруется более-менее исправно, но в Америках он все менее и менее популярен. Некоторые из Миллинеров зашли так далеко, что предпочитают рассматривать его как необязательную почесть – и они настаивают на слове «необязательная».

Подобное отношение вызвано как политическими, так и чисто практическими причинами. Джованни из числа *unico sangue* используют Поцелуй Доверия потому, что он подчиняет большую часть неонатов им, как основным подателям витэ, но именно это и не нравится тем, в ком смешалось две крови. С их точки зрения, Поцелуй – это еще один знак недоверия (или презрения) со стороны венецианцев.

Поцелуй Доверия рассматривается как большая честь не только для того, кто его получает, но и для того, кто его дарует, поскольку означает, что семья и клан достаточно доверяют этому Сородичу, чтобы передать в его власть одного из членов семьи. От внимания двукровных не ускользнуло то, что чаще всего этой чести удостаиваются Джованни с *unico sangue*.

Учитывая свойственное семье подозрительное отношение к любым

узам крови, можно предположить, что скоро традиция Поцелуя Доверия будет сочтена вредной. По мере того, как усиливается раскол между *anziani prudente* и *anziani appasionati*, Поцелуй все чаще рассматривается как нечто необязательное. В конце концов, власть, даваемая узами крови, была выгодна старейшинам только до тех пор, пока у них царило единство.

Четвертое апреля

Семья Джованни до сих пор ежегодно отмечает 4 апреля – день, когда Августо окончательно решился предать своего сира и возглавить клан. Годовщина самого события тоже отмечается, но только в Венеции и только *anziani* во время проведения защитных обрядов. Береженого бог бережет, в конце концов.

Члены семьи устраивают пышные вечеринки, начинающиеся при свете дня, когда прибывают гули и смертные. Сородичи, конечно же, присоединяются к веселью после захода солнца. На эти торжества приглашают не всех. Гостями становятся только те, кому известна вся правда о Джованни – ну, или те, кому предстоит узнать эту правду еще до рассвета.

Традиционно именно 4 апреля местным старейшинам представляют новых членов семьи, выбранных для Поцелуя Доверия или обращения. Старейшины могут даровать Становление в любое время года, когда сочтут это нужным, но 4 апреля те, кому не даровано никаких привилегий по созданию потомства, могут просить разрешения на обращения избранного смертного или гуля. Для Поцелуя Доверия существуют такие же строгие правила. Джованни с большей осторожностью даруют Поцелуй родственникам (которые однажды ночью тоже могут стать Сородичами), чем тем, кто не принадлежит к их семье (и вряд ли будет обращен). Не так уж плохо владеть гулем, с которым никто кровно не связан. Совсем другое дело, если речь идет о ком-то значимом – о члене семьи.

После того, как были приняты все решения, подают угощение – обычно хотя бы одну живую жертву для каждого старейшины, плюс еще несколько человек для новообращенных (если такие есть). По традиции, первыми насыщаются только что созданные Сородичи. Потом пьют те, кто давал Поцелуй Доверия. Затем – все присутствующие *anziani*. Только после того, как эти три группы утолят жажду, за жертв берутся все остальные. В эту ночь, и только в эту ночь, даже гулям семьи разрешается пить свежую кровь наравне со своими хозяевами, если у них возникнет такое желание. Впрочем, от гулей ожидается, что они избавятся от мертвых тел, оставшихся после праздника.

Десятина

От некоторых членов клана Джованни – например, отпрысков излишне консервативных сиров или придерживающихся традиций итальянских Сородичей – ожидается, что они хотя бы раз в год будут платить дань своим сирам или главной семье. Сумма и форма дани может разниться, но чем больше у Сородича власти и влияния, тем больше он должен вкладываться в «благосостояние семьи».

Десятина может выплачиваться как в форме материальных ценностей, так и душами. Тут все зависит от плательщика. Дансирны обычно откупаются деньгами. Писаноб почти всегда преподносят духов. Делла Пассалья платят и так, и этак. Неонатам десятина обычно «возмещается» (иными словами, за них платят их сиры) до тех пор, пока они не разбогатеют или как следует не изучат Некромантию. Но после того, как облагаемые десятиной Джованни в достаточной степени овладеют искусством пленять духов, ожидается, что они будут вносить в ближайшее семейное хранилище не менее трех духов за год (или их денежный эквивалент).

Чтобы надлежащим образом «внести» призрака, его нужно надежно связать, а для этого требуется четвертый уровень Некромантии. Дух должен оставаться связанным хотя бы неделю (к этому времени Джованни по ту сторону Савана позаботятся о том, чтобы призрак никуда не делся – см. «Почести павшим»).

Десятина почти всегда платится добровольно. Большинство Джованни узнают об этой традиции вскоре после обращения, но только самые жестокосердные сиры навязывают своим отпрыскам «этот анахронизм». Чем большим уважением пользуется Джованни, тем больше должна быть его дань (если, конечно, он вообще станет ее платить). Неоната, который преподносит одну душу или тысячу долларов, могут счесть неразумным младенцем, нуждающимся в опеке со стороны сира. От юного, но независимого Джованни ожидают не менее трех душ. Влиятельный сородич, скорее всего, пришлет пять, а то и семь духов. Что касается *anziani*, они вообще не платят дани: почти все свое время они отдают охоте на призраков, и даже самый младший из них за год ловит намного больше душ, чем может преподнести им рядовой член семьи. В любом случае, обычай платить дань лучше соблюдать тем, кого это не слишком обременяет – незначительный взнос вполне могут счесть за оскорбление. В конце концов, как еще можно рассматривать «пожертвование» пяти долларов в сундуки самой богатой, влиятельной и замкнутой семьи в мире? Выплата дани рассматривается как почетная обязанность, и почти все Джованни, проведшие в состоянии Сородича больше четверти века, исправно исполняют ее.

Учебник итальянского для невоспитанных Некромантов

Anziano: уважительное обозначение старейшины Джованни.
Bastardo: ублюдок.
Bucaiôlo: педик
Cagóne: трус
Catene: буквально «цепи» или оковы. Материальные объекты или места, к которым метафизическим образом привязаны призраки. Ед. ч. *catena*.
Fata: Подменыш. Мн. ч. *fate*.
Gnômo: идиот
Merdóso: засранец (буквально).
Rovinato: букв. «сломанный, пропащий». Существо, психологически доведенное до состояния, когда сопротивление уже не возможно. Старые Джованни обычно используют это слово только применительно е призракам, но младшее поколение вполне может назвать так и человека, и Сородича.
Spettro: свихнувшийся призрак, спектр. Мн. ч. *spettri*.
Spirito: более-менее спокойный дух, призрак. Мн. ч. *spiriti*.
Sudario: нематериальная преграда между миром живых и миром мертвых, Саван.
Va' a farti fottere!: Иди на хуй! (Обычно это выражение сопровождается следующим жестом: ругающийся прикусывает большой палец и щелкает ногтем по зубам).

Охотники за привидениями

Кина не будет

Все, кто хотя бы немного разбирается в *nigrimancy*, признает существование иного мира. Он окутывает наш мир подобно простыне, или, может, смешивается с ним, как газ, или располагается где-то под ним, как море под Венецией. В ином мире обитают умершие. Из него они могут видеть нас с тобой (хотя и не очень четко). Ты никогда этого не заметишь, если только не начнешь изучать темные искусства.

Не заметишь ты этого из-за нематериальной преграды, разделяющей миры. Эта преграда, *sudario*, не позволяет призракам влиять на мир живых. Она не однородна. Мы до сих пор не до конца понимаем, как это происходит, но *sudari*o очевидным образом истончается там, где люди часто думают о чем-то страшном, и в местах, располагающих к подобным мыслям. Полночный погост? Тонкий Саван. Там призраки без особого труда могут выкидывать свои фокусы. Пляж нудистов поздней весной? Там *sudario* будет как свинцовая пластина. Сильный некромант может сделать его тоньше или толще, но все эти черные облачения, красные свечи, жертвенные животные и прочая дребедень используются в ритуалах не просто так. Они создают настроение, понимаешь ли.

По другую сторону *sudari*o лежит Преисподняя. Это «верхний» уровень иного мира. Выглядит он как мутное отражение нашего мира. Когда мы заглядываем в земли мертвых, мы видим именно его. С этого же уровня сами призраки смотрят в наш мир.

У Преисподней есть и более глубокие уровни, которые ты не увидишь, если только не отправишься туда. Не забивай себе этим голову. Если ты не можешь туда попасть самостоятельно, тебе просто нечего там делать. Эти хитрожопые предатели, Нагараджа, притащили оттуда гостей, и вот что я тебе скажу – ничем хорошим это для них не кончилось.

На нижних уровнях обитают древние мертвые, те, кто скончался так давно, что уже утратил все связи с миром людей. С ними совладать не так-то просто.

На нижнем уровне – его еще называют Бурей – когда-то хватало развитых местностей с огромными городами призраков, где каждый был занят своим делом. У них была общая социальная структура, все эти политические группировки с их интригами, торговые гильдии, да между городами даже поезд ходил! Но сейчас этой хрени уже нет, ну, по большей части.

Развалилась она из-за так называемого вихря. Буря обычно кажется чем-то вроде сильного шторма – ветер, который так и норовит унести тебя, дождь стеной, слепящие молнии… неприятное зрелище. Вихрь во сто крат хуже. Это все равно что торнадо, столкнувшийся с грозой в самом центре муссона, только вместо дождя на тебя обрушивают осколки стекла. Я не знаю точно, из-за чего начался вихрь, но если призрачные города и уцелели, сейчас они отрезаны друг от друга, и до тех пор, пока шторм не уляжется, про них можно забыть.

Мало кто из некромантов догадывается о том, что под Бурей существует еще один уровень реальности. Немногие из нас могут сказать, что бывали там – наверное, не больше пары десятков, и это за все шесть веков нашего существования. Из этих исследователей хорошо если десять смогли вернуться назад. Из них только двое сохранили рассудок и смогли

кое-как рассказать нам о том, что же они видели. Оба говорили об *il dedalo*, что значит «лабиринт». Этот *dedalo* может быть телом огромного существа, или же конструкцией, сдерживающей энергию смерти, или ловушкой, где заперты вечно сражающиеся между собой проводники полного разрушения, благодаря чему они не могут подняться в земли живых. А может, там обитают самые отвратительные существа во всей известной вселенной, которым содранная кожа и стены из ожившего дерьма и правда кажутся лучшим украшением.

В любом случае, сейчас земли мертвых погружены в хаос. Такое положение дел может показаться благоприятным, хотя на самом деле оно нам только во вред. Но чтобы понять, как обдурить Преисподнюю, надо познакомиться с игроками.

Валентизм

Если верить некоторым Джованни, которые втайне разделяют идеи валентизма, во время одного из последних вихрей, между двумя мировыми войнами, женщина-гуль по имени Валентина делла Пассалья погибла, защищая свою госпожу. Разумеется, публично они, как и весь остальной клан, называют ее предательницей. Говорят, что ее свели с ума Малкавианы, или совратили Сетиты, или обманули Ласомбра, или ее трахнула в мозг какая-то тварь из тех, что ползают по Преисподней. Обычно все разговоры о Валентине делла Пассалья заканчиваются угрозами и хвастливыми заявлениями о том, что с ней сделал бы тот или иной Сородич, если бы вдруг встретил на своем пути: «Я бы привязал ее к ее собственной бедренной кости и засунул бы все это Папе в задницу» - ну и дальше в том же духе.

Так получилось потому, что Валентина делла Пассалья вернулась в виде *spirito* и в отчаянии поведала своей семье, что если им удастся призвать Вечную Ночь, они навеки утратят власть над духами, а не упрочат ее. Валентина уверяла, что после уничтожения *sudario* Джованни попадут в руки тех самых призраков, которых они на протяжении веков терзали и использовали.

Эта идея не обрела большой популярности, и до сих пор признается немногими. И все же немало вампиров Джованни верят (и боятся), что Валентина права. Никто не решается открыто возражать *anziani*, но Джованни никогда не отличались склонностью к открытым действиям.

Призрак Валентины не появлялся уже несколько десятилетий. Возможно, ее поймали и уничтожили. Может, она стала жертвой вихря или еще какого-нибудь опасного явления, которыми полна Преисподняя. А может, она просто знает, какой будет ее судьба, если она свяжется с семьей.

Spiriti (Призраки)

Когда человек умирает, не закончив какого-нибудь дела, и при этом слишком упрям для того, чтобы просто лечь и сказать «Ну и ладно», появляется *spirito*. Никто не становится призраком прикола ради: у них всегда, вообще всегда есть неодолимая привязанность, которая притягивает их к миру живых.

Я так понимаю, что быть призраком – это, наверное, самая печальная судьба из всех возможных. Тебе надо что-то сделать, не важно, что… но по большей части тебе просто не хватает на это сил. Вот тебе пример. Представь, что ты – призрак, который вернулся… ну… чтобы убедиться, что твой сын нашел те часы, которые ему завещал дедушка, или еще что-нибудь такое. Некоторые призраки не могут просто так сказать: «Эй, сынок, поищи у меня под матрасом, рядом с порнухой». Они хотели бы, но не могут. Для них живые люди – это примерно то же, что для нас картинка в телевизоре. Ты можешь орать им что угодно, но Росс все равно не вернется к Рэйчел, понимаешь?

Так что запомни: у всех призраков есть какая-то цель, и они со всей серьезностью стремятся ее достичь.

И вот еще: призраки «чувствительны» точно так же, как мы «стараемся избегать солнца», понятно? Так и появляются все эти истории о картинах с пятнами, мечах и домах с привидениями. Призраки привязаны к материальным неодушевленным объектам (на итальянском такие предметы называют *catene*, по-русски – оковы). Пока эта вещь цела и невредима, призрак может скрыться в ней, чтобы восстановить силу. Грохнешь эту штуковину – грохнешь призрака. Особенно в вихре, но об этом потом поговорим.

Призракам нужны эмоции, чтобы продолжить существование, – и это тоже запомни. Они словно бы замерзают до смерти, и определенные переживания для них как костры, от которых можно согреться. Они

слетаются к этим «кострам», как мы тянемся к нашей красной вкусняшке. Но у каждого призрака своя частота (или частоты), если так можно выразиться. Одного притягивает любовь. Он появляется на свадьбах и в палатах рожениц, день святого Валентина для него все равно что пирушка, а местный студенческий бал – как дружеская попойка. Другого влечет несчастье, так что он наблюдает за похоронами и ошивается вокруг онкологических отделений.

Запомнив все это, ты сможешь справиться с любым встреченным призраком.

Мы, некроманты, признаем два способа обращения с мертвыми. Я сейчас говорю не о стилях магии, их-то может быть хоть дюжина. Я имею в виду два способа воздействия на уже имеющегося призрака.

Можно обходиться с ними мягко. Хочешь, чтобы призрак кого-нибудь для тебя выследил? Подкупи его. Можешь приобрести дом, в котором он обитает, и позаботиться о том, чтобы детишки со своими тарахтелками держались от него подальше. Можешь помочь его сыну с поисками чертовых часов. Может, ему тепло от благодарности, тогда давай богатые чаевые в придорожных кафе, чтобы он легко мог согреться.

Такой подход неплохо работает: призраки же не просто так пытаются связаться с живыми. Хорошо, когда по эту сторону *sudario* есть кто-то, кто может помочь с вещами, которые самим им не подвластны, и поговорить с людьми, которых самих призраков не слышат. Проблема в том, что когда призрак достигает своей цели, он перестает быть призраком, и у тебя больше нет никого, кто выполнял бы за тебя грязную работу.

С другой стороны, ты можешь обращаться с призраками как последний ублюдок. Если тебе хватит умения, они у тебя будут сраться кирпичами (хотя у них, вообще-то, нет ни тела, чтобы ударить, ни дерьма, чтобы просраться. Здорово, а?). Но даже с минимальными познаниями в старой доброй черной магии ты можешь навязать им свою волю. Твой неугомонный приятель привязан к обручальному кольцу? Пригрози, что расплавишь его и пустишь на пломбы. Он хочет, чтобы его сын поступил в колледж? Позаботься о том, чтобы паренек скурил свой первый косяк. Когда дело доходит до реакции на угрозы, призраки чертовски похожи на людей: стоит их как следует прижать, и они ломаются. Только не перестарайся, потому что, как и люди, они могут огрызнуться и ударить в ответ, если им больше нечего будет терять. Вообще-то, призраки – это эмоции в чистом виде, так что они в любом случае начнут огрызаться, и скорее раньше, чем позже. Не забывай, что они, в отличие от тебя, не спят днем и могут устроить тебе неприятный сюрприз, если решат, что ты перегнул палку.

Жесткий подход опасен еще и потому, что *spirito*, не выдержав мучений, может превратиться в *spettro*. Такое может случиться с любым призраком, и после этого им уже плевать и на детей, и на часы, и на кольцо. Все, что они хотят, это надрать тебе задницу. Так что следи за этим.

Для себя я решил, что лучше всего сочетать мягкость и жесткость. Не надо помогать им в достижении конечной цели, но можно пообещать помощь. Пусть они подсядут на эмоцию – тебе это почти ничего не будет стоить, а им чертовски важно. Найди и пообещай «сохранить» их *catene*, но без всяких определенных обязательств. Очень хорошо, если призрак будет считать тебя слишком могущественным для того, чтобы бросить

тебе вызов. Он должен понимать, что ты можешь помочь, если будешь доволен… или устроишь ему ад на земле, если тебя рассердить.

Система: на что способны spiriti

Для Рассказчиков и игроков, желающих ввести в свои хроники неупокоенных духов, ниже приведены аналоги вампирских Дисциплин, которые позволят смоделировать возможности призраков. См. также стандартные способности, приведенные в основной книге правил по «Вампирам». Все духи автоматически получают Обостренные чувства. К другим общим умениям относятся низкие уровни тауматургического пути Движения Разума, Помешательства, Изменчивости (только применительно к себе ли другим призракам) и Химерии. Уровень владения этими силами определяет Рассказчик.

К необычным способностям относятся силы тауматургического пути Привлечения Огней и Помешательства третьего и более высоких уровней (некоторые духи могут владеть третьим уровнем Помешательства, не изучая два предыдущих). Высокие значения Прорицания тоже относятся к необычным способностям. Призраки также могут получить четвертый уровень Доминирования, не владея тремя предыдущими уровнями Дисциплины, но эта способность мало распространена. Одна необычная способность, не имеющая аналогов среди Дисциплин, известна как воплощение: призрак может на время стать материальным, потратив два единицы Страсти. Эффект сохраняется на протяжении одной сцены (эпизода).

Высокие уровни (3+) путей Движения Разума и Привлечения Огней встречаются *крайне* редко.

Призрачные рабы

Джованни с Дополнением Призрачные рабы (см. далее) вступают в игру с одним или несколькими подчиненными призраками. Число призраков и их сила зависят от значения Дополнения.

Каждый отдельный призрак стоит одну точку Дополнения. Навыки и атрибуты призраков рассчитываются по правилам для новообращенных вампиров, но без дополнительных баллов на Дисциплины (за исключением указанных ниже) и Дополнения и «свободных» баллов. Начальный запас Страсти у призрака равен 5. Призрак автоматически получает Прорицание 1 и одну точку в любой другой распространенной силе. Потратив на этого же призрака еще одну точку Дополнения, можно получить для него необычную силу (или обычную силу на необычном уровне). Потратив две точки Дополнения, можно повысить уровни силы призрака до редко встречающихся значений.

Пример: Брент повышает значение Дополнения Призрачные рабы до трех точек. Это значит, что он может взять трех призраков с одной точкой в Прорицании и еще одной распространенной силе. С другой стороны, он может взять двух прислужников, одного слабого, а второго – с необычной силой. Наконец, он может взять одного прислужника с редкой силой или двумя необычными силами.

Spettri (Спектры)

Spiriti – это, по сути своей, души людей, у которых остались неоконченные дела. *Spettri* – нечто совсем иное. Они – воплощенное разрушение, только не сам процесс, когда все взлетает на воздух, а тот

мелкий сухой пепел, который остается после взрыва. Они – разумная энтропия. Полная тишина, забвение, абсолютная неподвижность – вот их суть.

Разницу между *spettri* и *spiriti* нельзя назвать поверхностной или философской, как в случае с Камарильей и Шабашем. Они так же несхожи между собой, как гусеница и бабочка. К сожалению, внешне они почти ничем не отличаются.

У *spettri* тоже есть свои «заправочные станции», где они подпитываются эмоциями, но это всегда отрицательные, разрушительные чувства, нечто такое, что разрушает тебя и не дает восстановиться. Их отличает целеустремленность: все, что им нужно, так это уничтожить, сокрушить, стереть, разнести на части – и забыть. Превратить все в ничто, которое они и воплощают. Вот такое вот дерьмо.

Со спектром тоже можно сыграть в игру «теперь я твой папочка, сучка», только не жди от него долгого послушания, к которому ты можешь принудить *spirito*. Тебе может показаться, что ты его наконец оседлал, но, скорее всего, он просто тебя дурачит. Они бывают чертовски умными. Они умеют ждать и довольно изобретательны – и совсем не похожи на свору бешеных Гангрел, если на то пошло. Они даже могут создавать кое-какие штуки, если думают, что со временем это поможет им сеять разрушение. Некромантия позволяет подчинить спектра на короткое время, но психологически ты его не сломаешь. Мне не удавалось. Может, удавалось Премасцинам. Или Августо… может быть. Но если и так, он об этом никогда не рассказывал.

Пойми, что спектров высосали и поглотили сущности невероятной силы – твари, которые никогда не были людьми и не имеют в себе ничего человеческого. Эти существа… призрачные аналоги древних Сородичей… они никогда не существовали в том смысле, который был бы понятен нам с тобой. Они – противоположность существования. С «бытием» их роднит только наличие воли, разума и силы. Неизмеримой силы.

Знаю, звучит как полная нелепица. Просто поверь мне, что они обитают в этом их *il dedalo*, ладно? В вампиров тоже мало кто верит.

Эти призрачные дьяволы поглотили и преобразовали *spettri.* Они сначала пожрали духов, а потом выблевывали их, пропустив через воплощенное небытие. Как думаешь, после такого спектров получится запугать?

Есть еще одна вещь, которую тебе надо знать о *spettri*: они постоянно поддерживают между собою связь. Впечатление такое, что у каждого *spettro* есть мобильник, по которому он сутки напролет соединен с прочими спектрами. Так что если один из них попал в неприятности, остальные тут же объявятся, чтобы спасти его задницу… ну, или отыметь в эту самую задницу. Ты что, правда думал, что воплощения энтропии будут сотрудничать?

Значит ли это, что ты никогда не должен связываться со *spettri*? Разумеется, нет. Они – агенты разрушения. Мы знаем кучу людей, от которых было бы неплохо избавиться. Они питаются ужасом. Мы вселяем ужас процессом питания. Мы вполне можем сосуществовать по принципу «тебе арахисовое масло, а мне шоколад», понимаешь? Просто не забывай, что *spettro* использует тебя точно так же, как ты используешь его.

Что лучше?

Многие новоявленные Некроманты раздумывают над тем, какая разновидность призраков лучше – понятливые (хотя и слабоватые) *spiriti* или могущественные (но плохо поддающиеся контролю) *spettri*? Ответ зависит от сложившейся ситуации. Хитрецы стараются использовать и тех и других: spettri для грязной работы и *spiriti* для более деликатных заданий. Сородичи, не отличающиеся склонностью к интригам и манипуляциям, предпочитают *spiriti*, которых легко запугать и принудить к повиновению. Те немногие Некроманты, которые испытывают к мертвым сочувствие, тоже выбирают *spiriti*. Как ни крути, они – намного более приятная компания.

Что касается силы, то недавно умерший *spettro*, пожалуй, будет опаснее такого же свеженького *spiriti* – и это верно как для заклинателя, так и для его врагов. Но просуществовавший несколько десятилетий призрак может стать невероятно могущественным, в то время как лишь немногие спектры умудряются протянуть больше пяти лет, прежде чем их уничтожит то самое небытие, которому они служат. Но едва ли стоит объяснять, что столетнего *spirito* не так-то просто подчинить силой…

Система: на что способны spettri

Поскольку спектры – проводники разрушения, они чаще владеют силами наподобие тауматургических путей Движения Разума и Привлечения Огней, чем обычными умениями призраков. При этом *spettri* противостоят бытию, и поэтому им сложнее действовать в мире живых. Все их попытки повлиять на мир людей имеют сложность +1. Они также часто владеют сильно ограниченной формой Присутствия. Вместо того, чтобы повысить свою привлекательность, они делают привлекательными те действия, которые питают их страсти; сами же они при этом становятся еще более ужасными, хотя и притягательными.

Все остальные силы у *spettri* такие же, как и у *spiriti*, но их запас Страсти равен 7. Так как спектры встречаются не слишком часто, заполучить одного из них в качестве Призрачного раба будет стоить еще одну точку в Дополнении.

Восставшие

Плохая новость: Восставшие могут надрать тебе задницу. Хуже того, в последнее время их стало куда больше, чем было раньше.

Восставший – это нечто среднее между *spettro* и *spirito*, и ему хватило злости выбраться из собственного гроба. У них, как и у *spiriti*, есть цель. Если ты – дурак (ну, или тебе не повезло), то можешь обнаружить, что стоишь между Восставшим и его целью. Если тебе *действительно* не повезло, ты сам можешь быть его целью. Если так, то приятно было познакомиться.

У некоторых из них души не слишком-то хорошо вошли в оставшиеся от мозгов гнилушки, так что в результате получились глупые бессмысленные твари, самый распространенный вид Восставших, похожий на тех зомби, которых иногда поднимают Некроманты. Но кое-кто из них так же умен, как был при жизни. Вот это – действительно серьезные ребята.

Ну и самое плохое: обычная Некромантия на них почти не действует. Может помочь Путь Кости, но тут тоже особых результатов ждать не приходится, разве что ты *точно* знаешь, что ты делаешь. Привычные фокусы с принуждением вообще не работают.

Если ты в хороших отношениях с Диего или его дружком Паоло, они могут одолжить тебе дьявольскую трость или научить какому-нибудь ритуалу. Может, он даже окажется полезным. Вот только когда ты сталкиваешься с ходячим мертвецом, тебе нужна *настоящая* помощь.

Шаркун (Shambler)

Это тупой, гниющий ходячий труп с одной извилиной в мозгу, похожий на зомби, которых поднимают Некроманты, или на мертвое тело с вселившимся в него глупым призраком. Он способен только на самые простые действия. После начала призрачного шторма шаркуны появляются группами от трех до пяти штук, но иногда их бывает намного, намного больше.

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 6, Обаяние 0, Манипулирование 0, Внешность 0, Восприятие 2, Интеллект 1, Сообразительность 1.

Способности: Рукопашный бой 2, Запугивание 5.

Сила воли: 4.

Запас Страсти: 1 (если вообще есть).

Аналоги Дисциплин: Стойкость 3.

Учтите, что ментальные Дисциплины действуют только на самых сообразительных из этих тварей. Большинство шаркунов вообще невосприимчиво к ментальным Дисциплинам. Они не получают никаких штрафов на ранения.

Характеристики МЕТ: девять Физических, ноль Социальных, четыре Ментальных. Рукопашный бой, Запугивание x3, аналог Дисциплин Стойкости Выносливость/Endurance, Мужество/Mettle, Устойчивость/Resilience. Невосприимчивость к Помешательству, Доминированию и Присутствию, а также к Глазам Змеи (Серпентис) и

Телепатии (Прорицание). У шаркунов обычная линейка здоровья, при этом они не получают никаких штрафов на ранения.

Истинный Восставший

У этих созданий есть цель, к которой они идут. Зачастую достижение цели требует долгого и сложного планирования. Они не позволяют никому встать на своем пути.

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Способности: Академические знания 1, Бдительность 3, Рукопашный бой 2, Вождение 1, Эмпатия 2, Запугивание 3, Расследование 2, Фехтование 2, Маскировка 2, Знание улиц 1, Хитрость 3.

Сила воли: 5.

Запас Страсти: 8

Аналоги Дисциплин: Затемнение 2, Стремительность 2, Могущество 2, Стойкость 2.

У Восставших 10 уровней здоровья; потратив раз за ход пункт Страсти, они могут залечить один уровень повреждений. При ранении они не получают никаких штрафов на запас бросков, если только раны не были осложненными (aggravated); в последнем случае штрафы начисляются при получении четвертого уровня повреждений. Во всех прочих случаях, учитывая то, что было сказано об осложненных повреждениях, у истинных Восставших есть три дополнительных уровня здоровья «Ушибы».

Характеристики МЕТ: характеристики Восставших см. в книгах линейки «Призраки: Забвение».

Восставшие и Некромантия

Единственный путь Некромантии, который хоть как-то действует на Восставших, - это Путь Кости. Судороги позволяют помешать Восставшему в его действиях: за каждый успех, полученный некромантом при броске на Судороги, Восставший теряет один успех на свое следующее действие.

Метлы ученика более полезны, поскольку позволяют перехватить управление телом Восставшего, обрушивая на него посторонние импульсы. Первичной все равно остается воля Восставшего, но когда он сознательно не управляет своими конечностями, те подчиняются приказам некроманта. Иными словами, Восставший под действием Метел ученика теряет один кубик из каждого запаса бросков до конца сцены.

На Восставших также действуют Похищение душ и Дьявольская одержимость. Похищение душ вырывает дух Восставшего из его тела и отправляет его назад в Преисподнюю. Восставший может противостоять этому заклинанию точно так же, как и смертная жертва, к тому же дух может вернуться в тело, если Сородичу не хватило ума немедленно уничтожить покинутый труп.

Демоническая одержимость заставляет владельца тела бороться с другой душой. Эта борьба происходит внутри тела и буквально разрывает его на части. Нападающий игрок выполняет бросок на Интеллект + Оккультизм со сложностью 6. Каждый полученный успех наносит Восставшему один уровень осложненных повреждений, которые можно поглотить, если у Восставшего есть аналог Стойкости. В любом случае,

новая душа ни при каких условиях не может перехватить контроль над телом Восставшего.

Некромантия и Восставшие в МЕТ: некромант может воздействовать на Восставшего Некромантией Кости только при успешно пройденной Социальной проверке. Судороги накладывают на следующее действие Восставшего штраф в 1 Характеристику (ему приходится рискнуть дополнительной Характеристикой). Похищение душ работает как обычно, отправляя душу Восставшего назад в Преисподнюю. Дьявольская одержимость наносит один уровень осложненных повреждений каждый раз, когда ее удается успешно применить против определенного Восставшего.

Вихрь

До недавнего времени Преисподняя была предсказуемым местом – ну, по большей части. *Spiriti* обитали в Землях Теней, дальше лежали их города. *Spettri* сидели в *dedalo*, «море» Иного мира, иногда выбирались оттуда в Земли Теней. Все шло как обычно. У нас были связи на всех уровнях, в Землях Теней – намного прочнее, чем в *dedalo*, увы-увы. Заключались сделки. Велись дела.

Теперь все пошло крахом. Похоже, никто толком не знает, что ж там происходит. Я слышал, что *spettri* собирались напасть на города мертвых еще с конца Второй мировой войны. Я слышал, что у этого тарарама в Бангладеш была куча неприятных последствий, из-за которых в преисподней появилась толпа свежих *spettri* и начался невиданный ранее шторм. Я даже слышал, что призрак бомбы упал на призрак города и что взрыв разнес к чертям собачьим большую часть того, что *spiriti* строили с начала времен. Все это не имеет значения.

Значение имеет то, что наступили Последние времена. Если этот последний шторм похож на те два, что мы уже видели (по одному на каждую мировую войну), он не уляжется, пока существует этот мир…

Помимо всего прочего, шторм ослабил *sudario*, завесу между нашим миром и миром мертвых. Звучит здорово, да? Теперь призракам будет проще проворачивать свои дела. А нам будет проще их отловить, так?

Ну, частично оно так и есть. Их стало проще поймать. Вот только черта с два их теперь удержишь под контролем. Думаю, что само присутствие в нашем мире было для призраков непростой задачей, оно требовало усилий, из-за чего духи слабели и становились посговорчивей. Теперь, когда *sudario* истончился, они могут потратить больше сил на то, чтобы сконцентрироваться и послать нас на хрен. А может, это закон Дарвина в действии: призраки, сумевшие выдержать шторм, должны быть крутыми ребятами, с которыми всегда было непросто, но которые раньше держались в стороне от нас.

Угроза шторма делает *catene* более значимыми. Эти якоря в мире живых для призраков все равно что наши убежища: именно там *spiriti* отдыхают после очередной взбучки. Само собой, когда погода портится, без такого укрытия не обойтись. Стоит только заполучить *catene*, и можно считать, что призрак у тебя в руках. Если уничтожить оковы, ему точно не поздоровится.

У вихря было и еще одно странное последствие: похоже, что в наш мир, в самые разные его части, вышвырнуло целую тучу призраков. Раньше такого не случалось, что, в общем-то, подтверждает теорию,

согласно которой на этот раз шторм начался по ту сторону Савана и не связан с событиями в мире живых. В общем, все эти духи вылетели из Землей Теней и вроде как прилипли к тому, с чем (или с кем) столкнулись по эту сторону границы. Иногда к человеку, месту или предмету привязана целая стая призраков. Это не те связи, которые сохраняются после жизни, как у французских дворян, которые ошиваются вокруг гильотины, или у солдат под Геттисбергом. Скорее, какая-нибудь лохматая девчонка-хиппи просыпается однажды утром - а к ней пристало два призрака из долбанной Намибии, и им сильно не поздоровится, если с девкой что-нибудь произойдет. Это даже не обязательно должен быть человек: как-то мы купили в Новой Зеландии заправку, на которой внезапно застряло 20 духов.

Большая часть таких призраков умерли совсем недавно, так что они слабы. Если ты наткнешься на такие «общественные» оковы – Вероника называет их «шведским столом», - считай, что тебе крупно повезло, если, конечно, ты сумеешь ими правильно распорядиться. Это твой шанс заполучить несколько испуганных, наивных призраков, которые сделают что угодно, лишь бы защитить свой якорь. С другой стороны, «что угодно» включает и гадости тебе, если духи решат, что ты не столько охраняешь их оковы, сколько угрожаешь им.

Что касается прохода через *sudario*, сейчас это сделать проще, но надо быть полным дураком, чтобы на это решиться. Земли мертвых всегда были чертовски опасными, даже когда там все было относительно спокойно. Сейчас же там война, и не в смысле «куча умирающих солдат, которыми можно подкрепиться», а в смысле «куча тварей, которые могут и хотят тебя убить».

Само собой, эти внезапные изменения застали нас врасплох. Лично я знаю минимум пятерых наших, которые застряли по ту сторону, когда дерьмо полетело на вентилятор. Никто из них не вернулся, и, сдается мне, уже не вернется. Еще дюжина моих знакомых сильно удивилась, когда на их призывы начало являться больше призраков, даже еще и чертовски упрямых. Мы из-за этого потеряли еще пятерых славных ребят, а бедный Никола никак не поправится.

Нашим слугам и союзникам по ту сторону пришлось намного хуже. Я так понимаю, что большая их часть исчезла навсегда. Из тех *spiriti*, что у нас осталось, многие из-за травмы превратились в *spettri*, так что им больше доверять нельзя. К тому же немало наших старых «приятелей» из Иного мира воспользовались ослабевшим *sudario*, чтобы свести былые счеты. Так что будь поосторожней.

Есть и хорошие новости (ну, по сравнению с остальными): похоже, никто из остальных кланов еще не понял, что наши легионы призрачных слуг сильно поредели за одну ночь. Вообще-то в некоторых городах, где Саван стал совсем тонким, местные Сородичи думают, что это наших рук дело, и считают нас еще более могущественными, чем раньше. Как по мне, так пусть себе верят в это и дальше.

Вихрь – большая неприятность, не обманывайся на этот счет. Но это и новые возможности. Призывать призраков стало проще, контролировать их – сложнее. Значит, нужно быть больше политиком, чем силовиком. Пусть себе Шабаш, Камарилья и все прочие думают, что мы работаем над чем-то очень важным, из-за чего в мире и появились все эти призраки. Если ты найдешь к ним правильный подход, они будут бояться тебя и

станут держаться подальше. Если не найдешь – ну, ты сам будешь их бояться, а они попытаются превратить тебя в пепел.

Удачи.

Вихрь и Nigrimancy

Ослабление завесы между мирами живых и мертвых стало немаловажным событием для всех, кто практикует Некромантию. Некоторые задачи упростились. Другие стали опасней. Иногда оба эти свойства сочетаются.

Рассказчики, желающие показать вызванные штормом изменения в Некромантии, могут воспользоваться изложенными ниже правилами. С другой стороны, Рассказчик имеет полное право не забивать себе голову лишней информацией и использовать правила из основной книги. Так тоже сойдет. Но для тех, кто хочет учесть изменения, ниже приведены поправки к заклинаниям каждого пути.

Путь Склепа

** Призыв души (Summon Soul)

Все значения сложности для этой силы уменьшаются на единицу. Зато при провале некромант может получить себе на голову толпу спектров. Даже в случае неудачного броска объявившийся спектр может основательно попортить персонажу жизнь (если так решит Рассказчик). Впрочем, лучше не злоупотреблять такой возможностью, потому что если бы каждая неудача заканчивалась бы появлением спектром, мало кому из Джованни удалось бы уцелеть и продолжить занятия темным искусством.

Система МЕТ: при обоюдной проверке на Призыв душ игрок получает бонусную единицу Характеристики. Если проверка не была пройдена, а сложность в два раза превышает полное текущее значение Социальной характеристики, игроку можно повысить ставки, если же и в этом случае проверка не прошла, появляется несколько спектров (их количество зависит от настроения Рассказчика).

*** Принуждение души (Compel Soul)

Запас бросков игрока на подчинение вызванной души уменьшается на один кубик.

Система МЕТ: все проверки на Подчинение души проходят со штрафом в один кубик.

Путь Кости

** Метлы ученика (Apprentice’s Brooms)

При провале некромант, помимо всего прочего, создает шаркуна (см. выше). Тварь немедленно нападает на колдуна. Если дотянуться до него не получается, шаркун крушит все, что попадается под его разлагающиеся руки.

Система МЕТ: каждый раз при выполнении Метел ученика проводится простая проверка (победа или ничья), при повторной проверке учитывается Оккультизм или Танатология. В случае неудачи (и неудачной повторной проверке, если она была) созданная тварь оказывается шаркуном, над которым вы не властны.

*** Шаркающие орды (Shambling Hordes)

При провале шаркающие орды нападают на некроманта вместо того, чтобы подчиниться его приказам.

Система МЕТ: каждый раз при вызове Шаркающих орд проводится простая проверка (победа или ничья), при повторной проверке учитывается Оккультизм или Танатология. В случае неудачи (и неудачной повторной проверке, если она была) созданная тварь оказывается шаркуном, над которым вы не властны.

**** Похищение душ (Soul Stealing)

Из-за вихря сложность состязательного броска на Силу воли для Сородича повышается до 7, у жертвы сложность броска остается равной 6. Если все же удалось вытянуть из жертвы душу, то игрок все то время, пока душа находится вне тела, один раз в час выполняет бросок на Силу воли со сложностью 8. Каждый неудачный бросок приводит к появлению одного постоянного психического расстройства, возникающего после возвращения в тело. Если жертва – персонаж игрока, Рассказчик может разрешить трату единицы постоянной Силы воли, чтобы избежать накопления новых психических расстройств.

Система МЕТ: жертва Похищения душ в противостоянии с некромантом получает одну бонусную единицу Характеристики, поэтому, если у вас нет большого преимущества в Социальных Характеристиках, соблюдайте осторожность. За каждый час / эпизод, проведенный вне тела, душа жертвы тратит единицу Силы воли, иначе она получает одно постоянное психическое расстройство. Когда единицы текущей Силы воли заканчиваются (или персонаж решает сопротивляться), душа теряет единицу постоянной Силы воли (но в этом случае она не получает психического расстройства).

Путь Праха

Запас бросков некроманта на все возможности Пути Праха уменьшаются на один кубик. Единственное исключение – Власть над Покровом.

Система МЕТ: каждый раз при выполнении проверки на пересечение Савана с помощью трех первых уровней Пути праха (например, при попытке что-нибудь найти с помощью Взгляда за Покров или отвесить тумака призраку с помощью Мертвой руки) игрок получает штраф в одну единицу Характеристики. Стоимость самих сил остается неизменной.

**** Ex Nihilo

Шторм то усиливается, то стихает. В периоды затишья, когда прочие обитатели Теневых Земель получают незначительные повреждения от разлетевшихся обломков, Сородич в физическом теле остается невредимым. Но когда шторм набирает силу, вампир вполне может получить несколько кубиков летальных (или осложненных, по решению Рассказчика) повреждений, если только не находится в защищенной конструкции (такие всплески энергии происходят повсюду один-два раза за ночь). Силу шторма определяет Рассказчик, и она может подняться до 18 кубиков летальных повреждений за сцену, хотя такое происходит редко и только в особо важных местах. Крайне маловероятно, что настолько сильный шторм разыграется там, где находится вампир. Тем не менее, возможно и такое.

Система МЕТ: странствуя в форме Ex Nihilo, вы получаете один уровень летальных повреждений за каждый час / эпизод, если не прошли простую проверку (т. е. не выиграли ее и не свели к ничьей).

Стекловидный Путь

Броски первых трех сил Стекловидного Пути (Глаза мертвеца, Час смерти и Суд души) выполняются со сложностью +1. Сложность остальных двух сил (Дыхание Таната и Пир душ) снижается на единицу.

Управление духом (Тауматургия)

На силы этого Пути вихрь не влияет. Духи из мира теней, похоже, сильно отличаются от рыскающих за Саваном призраков.

Мир полон дураков

Увы, но это так и есть. Дюжина кланов, хрен его знает сколько линий крови – и хоть кто-нибудь что-нибудь понял? Черта с два. Кое-кто из этих дурней еще может сложить два и два, сказать «я не мертв, и в этом есть свои плюсы», но по большей части им это и в голову не приходит. Не пойми меня неправильно, я бы не отказался еще раз увидеть солнце и мне совсем не нравится, что каждый раз, стоит моей дочке закурить, я начинаю дергаться из-за того, что могу загореться. Но Каин наградил своих ужасных отпрысков дарами, чтобы облегчить бесконечное существование в проклятии. Вот только наши лизуны скорее изойдут на говно из жалости к себе, чем признают это, и даже те из них, кто осознает имеющиеся возможности, в основном пытаются спалить друг друга или оттяпать голову своему сиру. Так что вопрос с дарами кажется спорным.

Быть Джованни значит чувствовать себя одиноким. Но это вполне терпимое одиночество.

Камарилья

Говорит Аккори:

Видишь ли, мне нравятся эти ребята из Камарильи, примерно так же, как может нравиться паренек на заправочной станции, который постоянно пытается говорить с тобой о бизнесе. Они несколько надоедливы и как-то странно относятся к самому понятию «вампир» («О-о-о-о, не называйте нас так! Мы – Сородичи!»), но это единственное, что может вызвать раздражение. Это, да еще их успех.

По-моему, идея «Давайте сделаем так, чтобы нас не поймали» достаточно проста для того, чтобы ее поняли даже Малкавианы. Если бы не эта их блажь, из-за которой приходится оставлять в живых бурдюки с кровью, я бы, может, и прошел испытание, чтобы узнать секретное рукопожатие (или что там надо сделать, чтобы попасть в клуб). Но вообще-то я рад, что мне не надо ночь напролет пресмыкаться перед каким-нибудь дремучим «князем», у которого одна мысль о демократии и свободном предпринимательстве вызывает несварение. Добро пожаловать в Новое Время, Влад.

Не так давно они схлестнулись с Шабашем, и меня это вполне устраивает. Два яхт-клуба решили устроить гонку – ну и пусть их. Каждый раз, как у них доходит до прямой стычки, остаются бесхозные владения. Настоящим победителем в этой войне станет независимый клан, который получит всю выгоду, пока наша Большая Двойка грызется между собой. Если бы не чертов вихрь, этим кланом были бы мы.

Говорит Диего:

Камарилья, со всеми ее претензиями и склонностью к запугиванию, существует ради одной-единственной цели, и цель эта – противодействие.

Она нужна для того, чтобы скрыть существование нашего вида, и многие молодые Джованни с удивлением узнают, что Камарилью можно без труда угомонить, стоит только настоять на выполнении ими их же требований к Маскараду. А Маскарад, в конечном счете, оказался хорошей идеей – на настоящее время.

Чтобы успокоить Камарилью, достаточно всего лишь сыграть на их предубеждениях и показать им те стороны нашей деятельности, с которыми они знакомы. Они знают, что мы неплохо управляемся с мертвыми. Они знают, что мы – отличные финансисты. Но они не знают о том, что мы замыслили Вечную Ночь. Если бы знали, то живо объединились бы и смели нас с лица Земли.

Надо, чтобы они и дальше верили в то, что наша единственная цель – деньги, а Некромантия – лишь способ ее достижения. Алчность им понятна. Пока они думают, что мы – кучка стяжателей, они уверены, что мы точно так же хотим сохранить *status quo*, как и они сами. Так что они с удовольствием будут играть с нами в глупые политические игры, будут язвить и самодовольно ухмыляться, когда им удастся обставить нас в какой-нибудь никчемной проходной сделке, а потом сильно удивятся, когда *sudario* падет, а сами они станут нашими слугами.

Шабаш

Говорит Аккори:

Все, что я могу сказать… это какого черта? Что, эти ребята не наигрались в БДСМ, пока у них еще член стоял?

Ну да, ну да, вся эта шумиха вокруг Патриархов (которых последний раз видели еще тогда, когда Авраам был сосунком), слияние с Истинной Природой Вампира, нерушимое товарищество… Если заткнуть уши и посмотреть на то, что они делают, то мы получим вот что: все связаны со всеми кровными узами – раз, люди получают Смертельный Укус – два. А, и три: давайте все сломаем. Второй пункт меня устраивает, но мне как-то совсем не хочется обожать всех, с кем я вожу компанию. Когда я работаю, принудительная любовь к партнеру мне тоже не нужна.

Говорит Диего:

В Шабаше, при всех его отличиях, царят такое же ханжество и консерватизм, как в Камарилье. Но если Камарилья смотрит свысока на постоянно увеличивающиеся толпы людей и шепчет: «Что будет, если они восстанут и нападут на нас?», то Шабаш со страхом взирает на допотопных кровавых богов и думает: «Что будет, если они обрушатся на нас?».

Я ценю усилия, которые прилагает Камарилья, чтобы обезопасить нас от смертных, и точно так же я ценю действия Шабаша, старающегося избежать неприятностей вроде тех, что случились с Равнос. Камарилья и Шабаш, как американские демократы и республиканцы, соглашаются почти во всем, и поэтому постоянно выдумывают вопросы, по которым можно было бы сцепиться. Они Сородичи, так что по большей части таким вопросом становится неприкрытая власть.

Если бы дело дошло до полной победы одной из фракций, я бы, наверное, предпочел ад Шабаша чистилищу Камарильи. Питаться стало бы проще, и наверняка появилось бы больше призраков. Но я подозреваю, что на практике шабашевская «Новая Утопия», где Сородичи будут хозяевами, а смертные – рабами, вряд ли достижима. По всему миру существует что-то около тридцати или сорока тысяч Сородичей – это в

лучшем случае. И Шабаш надеется поработить миллиарды, у которых есть танки, огнеметы и (не надо забывать об этом) солнце!

По счастью, задачу по сдерживанию энтузиазма Шабаша Камарилья взяла на себя.

В целом, мы и Шабаш придерживаемся необъявленной политики взаимного безразличия. Они сделали ошибку, предпочтя игнорировать нас и на уровне межличностного общения, но я не считаю, что нам надо слепо следовать их примеру. Из них получается не слишком удобное орудие, но если кто-нибудь неохотно признается «стае», что Сетиты пытаются воскресить своего Патриарха, то, может, Шабаш и повыдергивает змеям их клыки. Само собой, их также легко можно натравить и на Камарилью. Но если уж ты взялся манипулировать ими, соблюдай осторожность. Постоянный обмен кровью сделал их неуравновешенными и склонными к безумию, а их фетишистские учения мало способствуют самообладанию.

Ассамиты

Говорит Аккори:

«Трудящийся достоин награды своей». Так написано в Библии. Я так понимаю, что большинство Ассамитов пустили бы Библию на подтирки, если б им еще было что вытирать. В любом случае, эти азиаты всегда были полезными и надежными ребятами. Может, немного скованными и без чувства юмора, но чего еще вы хотите от взятого напрокат оружия?

Как и положено хорошим наемным убийцам, они не столько сильны, сколько увертливы. В честном бою, я так думаю, средний байкер-Бруха быстро порвет Ассамита. Само собой, я ни разу в жизни – да и в нежизни тоже – не видел «честного боя» там, где дело касается Сородичей. Черт, да я вообще никогда не видел «честного боя». Точка.

В последнее время они как-то нездорово начали поглядывать на тех, кого, как им кажется, они могут вздрючить. То есть на нас с тобой, потому что нас не так много, как плохих парней из Камарильи и Шабаша. Они, похоже, думают, что с одинокими Джованни можно разбираться безо всяких последствий, так что нам приходится давить на них. Если у тебя убежище в городе с капеллой Тремеров, ты можешь, к обоюдной выгоде, продавать Тремерам информацию об Ассамитах – или наоборот, как тебе больше нравится.

Перед Ассамитами у тебя три преимущества: у тебя есть деньги, у тебя есть призраки и у тебя есть самообладание. Польза от денег понятна без слов. Призраки помогают собрать информацию, особенно при свете дня. Эти животные отлично умеют прятаться ночью, но при свете солнца они – ноль без палочки, так что тут ты в выигрышном положении. Наконец, запомни, что наши проблемы с питанием на фоне их заморочек выглядят как прогулка по парку. Если у тебя получится несколько раз отвлечь их от еды (тут снова пригодятся призраки), можно будет подбросить им какого-нибудь неоната из Камарильи или Шабаша и полюбоваться на дьяблери. Потом ты рассказываешь об увиденном одной из сект – и у Ассамита начинаются неприятности.

Говорит Диего:

Меня в самом деле удивляет тот факт, что проклятие крови продержалось так долго. Как я и предсказывал, «руководство» в Турции спустило с поводка своих малолетних шалопаев сразу же после того, как проклятие оказалось снято. Что бы они там ни рассказывали о чести и

единстве, их старейшинам совсем не нравится находиться в окружении потомков, которых так и тянет совершить Амарант.

Ассамиты нас не любят, зато открыто презирают Тремеров, а зачастую (по ассоциации) – и Вентру. Вентру нам полезны, а Тремеры завидуют их положению. Значит, нам стоит направить нелюбовь Ассамитов на Тремеров, чтобы как можно лучше защитить Вентру (и нас самих).

В ближайшем будущем Ассамиты достигнут немалых успехов. Но их организация недостаточно сильна для такого количества опасных, хорошо обученных убийц, которые не могут устоять перед притягательным вкусом старшей крови. Старейшинам, ради их собственной безопасности, придется держать неонатов подальше от себя, и это расстояние будет все время увеличиться, что подточит их и без того ослабленный авторитет. Могу сказать, что примерно через два года на фасаде их клана появится глубокая трещина.

Бруха

Говорит Аккори:

Одни усилия и никакого прибытка. Сплошное мужество без мозгов.

Говорит Диего:

После ухода Гангрел положение Бруха в Камарилье заметно упрочилось. Ну тем и лучше: подозреваю, что животная сила Бруха – это то самое, что нужно Камарилье, если она хочет отбить нападение Шабаша.

Вот только мало кто из Бруха понимает, что без Камарильи у них исчезнет повод для протеста, и тогда им придется заняться чем-нибудь полезным вместо того, чтобы просто жаловаться на начальство.

Гангрелы

Говорит Аккори:

Как раз тогда, когда Шабаш наконец достаточно обнаглел, Гангрелы решили укусить кормившую их руку. Прекрасно. Эй, там! Сородич-которого-раньше-называли-Князем! Как насчет того, чтобы нанять призраков для разведки? У меня тут специальное предложение, два по цене одного.

Если все сложится так, как я хочу, эти ребята станут новыми наемниками «сообщества Каинитов». Если Ассамитов можно натравить на затаившихся в городских убежищах придурков, то Гангрелы, сдается мне, лучше справятся с теми, кто решил покинуть город. Это как наемные убийцы и охотники за головами. Да и с разумными Ассамитами, на которых еще можно положиться, будет проще договориться, если они поймут, что у них появились серьезные конкуренты. Конкуренция полезна для рынка, сами понимаете.

Вот только я сомневаюсь, что все так и будет. Ассамиты, при всех их недостатках, тесно связаны друг с другом, а клан Гангрел похож на кучку случайно подобранных приключенцев. Готов поспорить, многие из них рано или поздно обнаружат, что нежизнь за пределами Камарильи может быть одинокой и неустроенной, особенно когда Шабаш начинает сводить счеты. Эти неприкаянные бродяги станут уязвимыми и, возможно, охотнее согласятся иметь дело с представителями другого «клана отщепенцев». Опять же, многие из них никогда в глаза не видели

настоящую, полноценную стодолларовую купюру, и нам это только на руку.

Говорит Диего:

Уход Гангрел заслуживает особого внимания. Нет, я не говорю, что Гангрелы могут сильно повлиять на наши замыслы: подозреваю, им придется столкнуться с повышенным интересом со стороны Люпинов или даже смертных охотников. У прочих независимых кланов есть иерархия или структура, посредством которой они признают своих старейшин и пользуются всеми преимуществами единства (а, это если не считать Равнос. Как я мог забыть о Равнос?). Гангрелы, у которых ничего подобного нет, постепенно истощат свои силы в противостоянии с хорошо организованными и многочисленными врагами.

Хотя для нашего клана Гангрелы практически бесполезны – думаю, они сгодились бы для той работы, которой обычно занимаются Путанеска, - Камарилья, наверное, ощущает себя ослабленной и нервничает из-за того, что одно из их двух силовых агентств вдруг решило выйти из игры. Если Бруха когда-нибудь перестанут жевать сопли и тоже свалят, то Вентру придется самим выполнять всю грязную работу.

Поэтому было бы неплохо облегчить Гангрелам их задачу, хотя бы на время. Они должны просуществовать достаточно долго для того, чтобы у Камарильи дела пошли наперекосяк. Потом их можно будет бросить на произвол судьбы, но если удар будет нанесен слишком быстро и окажется слишком болезненным, они с поджатыми хвостами помчатся назад к бывшим хозяевам.

Оказывая помощь, надо избежать любых рисков. Желательно, чтобы они не знали, что им помогает, а еще лучше – чтобы вообще не догадывались о помощи. Если же раскрытия не избежать, надо постараться и сделать так, чтобы они чувствовали себя в долгу перед нами.

Ласомбра

Говорит Аккори:

Наверное, когда-то Ласомбра и в самом деле были чем-то. Они и сейчас еще что-то из себя представляют, вот только в большинстве своем они – никому не нужные пережитки прошлого. В Темные Века, может, вся эта высокопарная ерунда с *droit du seigneur*[1] что-то значила. Но мне плевать, насколько они умные, крутые и безжалостные, потому что в XXI веке никто не станет бухаться на колени перед каким-нибудь чертовым *королем*, а уж тем более – перед чокнутым уродом, который объявил себя темным владыкой кошмаров.

Понимаешь, Ласомбра (как и многие сильные одаренные люди) просто не умеют проигрывать. Не привыкли они к этому. Так что пока они приходят из силы в силу[2], не стой у них на пути, потому что они отлично научились пожинать плоды побед. Но когда они наконец споткнутся – и можешь мне поверить, если у нас два клана против семи, да еще против всех смертных, они обязательно споткнутся, - тогда-то и можно будет пощупать их за бока.

Говорит Диего:

Наши испанские родичи – превосходный поучительный пример. Они, со всей их силой, умом, мужеством и хитростью, позволили себе скатиться

1 Право первой ночи.

2 Псалтирь, псалом 83, стих 8.

до никчемной роли «создателей коалиции Шабаша» и увязли в утомительной войне со спящими врагами, о существовании которых точно ничего не известно. Вот что случается, когда пытаешься сохранить прежнюю обстановку вместо того, чтобы приспособиться к изменившимся условиям. Если бы они направили свою энергию и способности на достижение достойной цели, они бы уже торжествовали победу. Вместо этого их ждет будущее, полное нескончаемых трудов и борьбы. Напрасная трата полной возможностей вечности.

Малкавианы

Говорит Аккори:

Даже стоящие часы дважды в день показывают правильное время, но сам я их надевать не собираюсь. С Малкавианами – та же история

Говорит Диего:

На протяжении тысячелетий мы знали, откуда на самом деле приходит безумие, а теперь какой-то скучный немец пытается убедить весь мир в том, что виной всему мамочка которая лишком рано отлучила младенца от груди. Чушь.

Безумие – и в особенности безумие Малкавианов – это то, что случается с разумом, который слишком хорошо прочувствовал разрушение мира. Если Малкавианы и могут о чем-то рассказать, так это о том, что проникает к нам с другой стороны. Но это и я тебе скажу: там хаос, ничего больше.

Безумец может быть на удивление последовательным и находчивым в своих действиях, но это все равно что раскат грома без вспышки молнии. По сравнению с бескрайним терпением забвения они ничего не значат.

Нагараджа

Говорит Аккори:

Ничего о них не слышал.

Говорит Диего:

Прах к праху. Я бы не отказался встретиться с одним из них, чтобы проверить слухи об их так называемом «Стекловидном пути». Но я также ничего не имею против того, чтобы все они были уничтожены вместе с их знаниями.

Носферату

Говорит Аккори:

Будь я вонючей страхолюдиной, я, может, тоже чувствовал бы себя лучше, отыскав грязь во всех остальных. Не надо ссориться с этими ребятами, если только они не лезут к тебе в убежище. Поверь мне, та хрень, что с них течет, изгадит тебе всю мебель, чем ты ее ни пропитывай.

А, и вот еще: когда они заводят это свое «Ко мне, мои дикие слуги!», пора делать ноги.

Говорит Диего:

Им повезло, как и нам. Подобно нашему Поцелую Ламии, их проклятие защищает их от самообмана, распространенного среди Бруха и Тореадоров. Они знают, что они прокляты. К сожалению, об этом также знают все, у кого есть глаза и нос.

Они отличаются крайним любопытством. Если какой-нибудь клан и сумеет прознать о наших истинных целях, это будут Носферату. К тому же

они постоянно липнут друг к другу (и это не игра слов), потому что остальные их презирают. Так что нельзя просто дьяблеризировать пойманного у твоей резиденции шпиона-Носферату и забыть о нем. Так ты только привлечешь внимание его товарищей, которые начнут искать пропавшего урода.

Чтобы защитить себя от соглядатаев Носферату (да и всех прочих тоже), рекомендуется проводить самые тайные ритуалы только в надежных безопасных твердынях, например, венецианской или бостонской. Некоторые *spiriti* могут видеть сквозь маскировку Носферату, но полагаться только на эту способность небезопасно. Меры физической безопасности часто оказываются более эффективными. Я не знаком с последними достижениями техники в области ловушек, но можешь мне поверить, лужа горящего масла остановит любого проныру.

И вот еще: следи за тем, чтобы в убежище не было никаких грызунов. Впрочем, присутствие призраков обычно отпугивает всех тварей, достаточно разумных для общения с Носферату.

Равнос

Говорит Аккори:

Ах, далеко на востоке с кучкой высокомерных лживых вороватых бродяг произошло что-то нехорошее? Сейчас обрыдаюсь от жалости.

Говорит Диего:

Равнос оказались в неприятной ситуации, и причиной тому, как мне кажется, был какой-то сбой в их линии крови. Их так мало осталось! У нас тоже возникли сложности, спасибо шторму. Но, в отличие от Равнос, мы не оповещаем о своих заботах все сообщество Каинитов.

Для клана Равнос я вижу два возможных исхода. Другие хищники могут почуять их слабость и напасть на них, как шакалы. Или же

уцелевшие Равнос продадут себя первому встречному прыщу в обмен на защиту.

В первом случае клану Джованни лучше бы поторопиться и вовремя сесть за стол, чтобы как следует пообедать. Во втором случае они становятся, как выражаются мои родичи Миллинеры, «вынужденными продавцами», а это не та позиция, в которой можно торговаться.

Советую протянуть оставшимся Равнос оливковую ветвь помощи. Разумеется, не обойдется и без шипов презрения и цены: если мы ни с того ни с сего станем «хорошими», они наверняка заподозрят обман. Но если мы предложим им защиту по высокой цене, думаю, мы сумеем выжать из них больше, чем те, кто ни за какие выгоды не поступится местью. Со временем жаждущие мести Сородичи основательно рассердятся и превратятся в «вынужденных покупателей».

Какой может быть цена? Сейчас они слишком слабы и не осмелятся задеть нас, а любая кража даст нам повод ограбить их до последней нитки. Если кто-нибудь из их врагов окажется слишком сильным… ну что ж, отозвать защиту проще, чем предоставить.

Если ты хочешь кого-нибудь обворовать или просто обмануть, это проще сделать, когда ты сидишь с этим человеком за одним столом, а не за континент от него.

Сетиты

Говорит Аккори:

Знаете, что бы я сделал, будь моя воля? Выбил бы из змей все дерьмо. Я бы не стали ни разговаривать с ними, ни вести переговоры, ни ломать себе мозг, думая, как можно надурить их смертных пешек. Просто надрал бы им задницы. Пустил бы на лапшу. Ненавижу этих выблядков.

Разумеется, дела не всегда идут так, как мне хочется. Если нельзя просто наброситься на этих говнюков и как следует вздрючить их пожарным топором, то приходится прибегать к стратегии. По возможности используй наш обычный подход: отправь за ними призраков, высуши тех смертных, которых змеюки выбрали себе в союзники (точнее уж, в игрушки), не давай им питаться, чтобы они голодали и слабели, а потом бери в руки утыканную гвоздями бейсбольную биту.

Если и этот метод не годится, можно натравить на них Камарилью («Вы не поверите, но они грубо нарушают Маскарад!»), Шабаш («Вы не поверите, но они хотят поднять Патриарха!»), Люпинов («Эй! Ты только посмотри!») или Ассамитов («А вы знаете, что Сет был евреем? Да, и с меня четвертак»). Только не пытайся вызвать полицию. Тогда ты получишь кучку подсаженных на узы крови копов, которые под метамфетамином трахают друг друга в жопу. Да, я еще забыл о Доминировании.

Если ты никак, ну вот совсем никак не можешь обойтись без этих ублюдков… просто не смотри им в глаза, это все, что я могу посоветовать.

Говорит Диего:

В основе нашей взаимной враждебности лежит полная несовместимость наших целей. Они хотят воскресить какого-то давно забытого бога и провести остаток вечности, считая себя первыми среди его рабов. Мы, в свою очередь, хотим изменить мир так, чтобы самим уподобиться богу.

Наш замысел не лишен величественности, которая, как мне кажется, противоречит внутренней убогости и ущербности их планов. Тем

не менее, несмотря на всю разницу, в одном мы с Сетитами похожи: у нас, в отличие от других кланов, есть цель. И не просто цель, а четко сформулированная понятная цель, к которой можно двигаться, которую можно достичь, а по достижении – сохранить навеки. А теперь вспомните цели Шабаша и Камарильи, которые лично я назвал бы ретроградскими и пассивными. Они хотят избежать определенных событий, не более того.

Но изменения неизбежны. Консерваторы всегда проигрывают. Может быть только один план изменения мира, и составляли его не Сетиты.

Мы тут в выигрышном положении: мы знаем об их эсхатологических амбициях, а они о наших разве что подозревают. Мы не можем допустить прямого столкновения, но их планы все равно должны быть разрушены.

Мы вынуждены вести с ними скрытую войну. Наша задача - вредить и мешать им так, чтобы они не ощутили нашего влияния. Учитывая их хитрость и склонности, это не так-то просто сделать. Обманывать клан воров, лжецов и мерзавцев – это все равно что лезть в логово льва.

Чтобы преуспеть, нам надо полагаться на наши сильные стороны и не давать им делать того же. Наши преимущества – деньги и призраки. Деньги позволяют разрушить их убежища или (в охваченных конфликтами регионах, которым оба наши клана отдают предпочтение) привлечь наемников. Даже самый сильный из Змей затормозит, если в него влепить заряд из магазинной винтовки.

Более важным мне кажется то, что неупокоенные мертвые почти не ведутся на плотские соблазны, которыми обычно прельщают Сетиты.

Но Змеи давно научились управлять человеческими страстями. Если они поймут, что *spiriti* и *spettri* нужны эмоции, наше оружие может обернуться против нас.

Тайная война против самого двуличного из всех кланов полна тягот и опасностей, но у нас и в самом деле есть преимущество. Наш основатель уже пробудился.

Тореадоры

Говорит Аккори:

Я мог бы сказать, что эти *bucaiòli* по большей части не заслуживают внимания, но вынужден признать, что иногда они бывают чертовски умны. Я сейчас думаю об акциях Интернета. О Тореадорах много чего можно сказать, но стоило им услышать о новой возможности посмотреть на грязные картинки, как они тут же за нее уцепились, как продажный коп цепляется за доллары. Я вложил в акции кое-какие деньжата, когда почуял, откуда дует ветер, но старейшины в Венеции просто-напросто не поняли, чего такого важного можно найти в завязанном на телеграф калькуляторе. Черт. Хотя, сдается мне, это был не самый главный наш промах в 2000.

Еще я думаю, что все это дерьмо с «художественным трансом» - обман чистой воды. Хочешь знать, какая у них настоящая слабость? Они до сих пор испытывают оргазм, а значит, у большинства из них мозги все еще находятся между ног.

Если ты достаточно привлекателен, может, у тебя получиться очаровать их «мрачными готическими тайнами, придающими особый шарм знатоку запретной некромантии». Но акции Интернета уже ушли с рынка, так какая разница?

Говорит Диего:

Как и у многих кланов, величайшая сила Тореадоров одновременно является их величайшей слабостью. Дело вот в чем: из всех нас они ближе всего к людям. Многие из них не желают понимать, что человеческие эмоции опасны для немертвых.

Если не обращать внимания на их сентиментальность, Тореадоров, пожалуй, можно назвать самыми сильными нашими союзниками в Камарилье. Их тяга к простым удовольствиям и богатству кажется глотком свежего воздуха по сравнению с эмоциональными интригами Ласомбра, бессвязной политической философией Бруха или отвлеченными играми во власть, которым предаются Вентру. Их отчаянные попытки слиться с человечеством сделали Тореадоров на удивление прагматичными там, где речь заходит о прочих сторонах немертвого существования. А значит, с ними всегда можно договориться.

Тремеры

Говорит Аккори:

Я ненавижу всех этих проклятых коммуняк, и если я и жалею о том, что перестал есть, так только потому, что у меня уже не получится завалить одного из них и насрать на него.

Меня не особо бесят кланы с «правящими советами», но у них все, кто не забрался на самый верх лестницы, сосут хуй (или что там у них осталось), а это значит, что в глубине души они – полнейшее дерьмо. Ну да, они умные, и у них есть в заначке пара фокусов, при виде которых Пенн и Теллер[1] спустили бы себе в штаны... но когда доходит до настоящих дел, они трусят. На каждого Тремера со своим бизнесом приходится парочка таких, которые сидят в какой-нибудь башне и трудятся над Путем Пальца в Заднице. Ну да, зато их шляпели - или как там они называют свои чертовы гадюшники – действительно хорошо защищены.

Они отлично умеют наебывать друг друга, но еще лучше у них получается заводить врагов среди других кланов. Цимисхи готовы рвать Тремеров круглый год напролет, без перерывов на сон и отдых. Ассамиты, похоже, начинают писаться кипятком при одном их упоминании. Если ты хочешь нанять Ассамита, чтобы вздрючить Тремера, и у тебя не получится сбить цену до нескольких жалких пенни, то ты – жалкий неудачник, позорящий своих прижимистых хитрожопых предков.

К вопросу о хитрожопости. У Тремеров есть еще одна слабость – они считают себя умнее всех остальных, хотя у большинства из этих доходяг даже в самую удачную ночь не получиться сторговаться с продавцом подержанных машин где-нибудь в Торонто. Их вечно интересуют новые магические наебки, так что они охотно обменивают тауматургические знания на секреты некромантии. Хе! На Кубе я знал одного Писаноб, который «честно» трижды продал первые два уровня Пути Кости и выучил три разных тремерских пути.

Кстати, слышал анекдот о Тремере, который тампон в кипятке заваривал?

Говорит Диего:

Тремеры хотят потеснить Вентру и занять их место в Камарилье. Они слишком хорошо организованы и быстро реагируют на перемены, поэтому ничего подобного допустить нельзя. Под влиянием Вентру Камарилья остается консервативной чуть ли не до полной окостенелости,

1 Американские иллюзионисты.

и это хорошо. Под руководством Тремеров она станет более целеустремленной и прямолинейной, а значит, у нее появится возможность раскрыть наши замыслы. А это уже плохо. Но все же не следует недооценивать восхитительное упорство Тремеров. Их считают неврастениками и заучками, но они вот уже много веков противостоят Цимисхам, Ассамитам и Гангрелам. Поэтому не стоит открыто враждовать с ними – конечно, если они, успешно подчинив себе Камарилью, не решат обратить на нас свои мстительные взоры.

Решить эту проблему мы можем с помощью нашего внутреннего кризиса. Тремеры много лет жаждали овладеть тайнами некромантии и даже придумали собственную низкосортную «Тауматургию Духа», кое-как собрав обрывки знаний о нашем превосходном Пути Праха.

Нам никогда не нравилось выдавать важные тайны. Но теперь, когда Теневые Земли стали слишком опасны, возможно, пришло время поделиться с Тремерами нашими секретами. Они так долго об этом просили. Может, мы наконец сумеем продать им веревку, на которой они и повесятся.

Цимисхи

Говорит Аккори:

Ух ты. Мало того, что никто не знает, как они правильно называются, так у них еще, похоже, судьба такая – до конца вечности дрочить вприсядку. Ничего себе проклятие.

Говорит Диего:

Цимисхи прекрасно владеют неким таинственным искусством, которое никак не касается ни нас, ни всего остального. Мы со всей возможной учтивостью не вмешиваемся в их дела и ожидаем от них ответной любезности.

Вентру

Говорит Аккори:

У этих ребят в слове «банальный» так и слышится «анальный». Здорово, да? Мне это сказал один Торедор. У них денег больше, чем у Крёза, и они запустили свои когти во все политические структуры мира. Половина ЕС и нехилая часть НАТО у них на подсосе, хоть так, хоть этак, и в любом случае Голубая Кровь в выигрыше.

У них есть власть, и что они с ней делают? Ничего. Точно говорю, они вообще ничего не *делают*, ну, если не считать поисков «научного объяснения» немертвого состояния. Нет, все свои усилия они тратят на *предотвращение*.

Вот за это люблю Вентру: всю свою нежизнь они тратят на то, чтобы прикрыть задницу, потому что если одну отбившуюся задницу вдруг ловят, они воображают, будто все мы – в смысле, Сородичи, - держимся вместе. Ну что, продолжайте в том же духе, болваны.

Говорит Диего:

Уважение – вот правильный подход к Вентру. Поддержание видимости превосходства они ставят превыше всего. Редко когда спор с Вентру нельзя уладить, явив им свое раскаяние. Опусти голову, веди себя так, словно тебя приперли к стенке (что вполне может оказаться правдой, поскольку они превосходно умеют управлять талантами других кланов), неохотно предложи возмещение и дальше иди к Вечной Ночи. Когда sudario падет, Вентру, вполне возможно, станут самыми опасными врагам

среди Сородичей, поэтому уже сейчас надо подтачивать их силы. Но открытый вызов делает их еще более упрямыми. Помни, что в глубине души они считают себя знатью, а нас – торгашами. Им вполне достаточно унизить нас там, где Ласомбра или Цимисхов ждет неминуемая гибель.

Прочие источники беспокойства

Люпины

Говорит Аккори:

Держись от них подальше. Точка. Дразнить этих зверей почти так же опасно, как выйти на солнце.

Говорит Диего:

Разумно воспользовавшись посредничеством *spirito*, можно заманить неугомонных Люпинов (можно подумать, Люпины бывают другими) в логово Сетита или капеллу Тремеров. Но помни: они не настолько невежественны во всем, что касается призрачного мира, как нам хотелось бы думать. Если ты привлек внимание мстительного оборотня, тебе остается только скрыться от него и затаиться до тех пор, пока он не состарится.

Маги

Говорит Аккори:

Давай-ка я расскажу тебе о тех волшебниках, которых знал лично. У них был «круг», куда входило что-то около трех этих отморозков, все бледные, одетые в черное и поведением похожие на чертову куклу. Мы узнали друг о друге от общих знакомых по ту сторону Савана, и я в конце концов созрел для того, чтобы встретиться с ними и поговорить. Им нужны были – вот так сюрприз! – наставления в некромантии и кое-какие сведения о Сородичах, и в обмен они предложили свои знания. Так что мы какое-то время сновали туда-сюда, торговались, так сказать, за лошадку, и я исхитрился подсадить их всех на неполные узы крови, но в целом они оказались той еще занозой в заднице. Они не хотели общаться с другими кланами. Сообщество Сородичей их, похоже, вообще не волновало. Все, чего им надо было, так это узнать, что нам известно о той стороне, но каждый раз, как я им что-нибудь рассказывал, они только качали головой, высокомерно поджимали губы или пытались «аккуратно исправить мои заблуждения».

А потом начался вихрь. Сейчас двое из них мертвы, а третий застрял по ту сторону Савана. Идиот. Ну да, у них была эта аватарная квинтэссетичная патаклитиковая хрень, но, сдается мне, предыдущих двух штормов в Призрачных Землях они не видели.

Говорит Диего:

Мои познания о «зодчих вселенной» весьма скромны, как и их влияние на Сородичей нашего мира. По личному опыту я могу сказать, что бдительного мага вполне можно сравнить с неонатом. Их относительная физическая слабость уравновешивается адаптивностью. Поэтому при столкновении с магами помогает неожиданная тактика. Но это, подозреваю, верно для любых конфликтов.

Если у чародеев и есть общий изъян, то я бы сформулировал его так: подобно Тремерам, они считают себя умнее всех остальных. Даже искусный и могущественный волшебник, скорее всего, не поймет до конца, сколько коварства и хитрости требуется для того, чтобы пережить

века «реальной политики» Сородичей. Их можно использовать, но с большой осторожностью, потому что их истинные возможности и слабости неизвестны. Лучше просто подождать, пока время сделает свое дело.

Подменыши

Говорит Аккори:

Да ну их. Единственные феи, которые меня волнуют, это Тореадоры.

Говорит Диего:

Как и в случае с волшебниками, мои встречи с fate были редкими и не слишком результативными. Их рассказы об ином мире, «Аркадии», который словно бы накладывается на наш, напоминают то, что мы сами знаем о Теневых Землях, и все же мы не можем связаться с тем регионом или даже подтвердить его существование. Лично мне довольно и того, что он никак не связан с нашими целями. Еще одна сверхъестественная зона означает, что существует возможность, пусть и незначительная, непредвиденных последствий, вызванных наступлением Вечной ночи.

Я бы хотел заполучить одно из этих существ для изучения. К сожалению, те методы, которыми мы пользуемся, чтобы удержать допрашиваемых духов, на фей не действуют. В результате возникает дополнительная трудность: надо, чтобы они не могли убежать и в то же время оставались живыми.

Охотники

Говорит Аккори:

Да я готов заложить свои клыки и пить через соломинку, лишь бы узнать, откуда взялись эти ублюдки. Грешники в руках карающего Бога или что-то в этом духе, надо полагать. Самую убедительную теорию я слышал от Тремера, который тусил с каким-то трепливым магом, собирая все сплетни о вихре, Бангладеш и прочем дерьме. Маги почему-то считают, что вся мистическая хренотень в нашем мире как-то между собой связана – кажется, Тремер называл это герметической моделью или платоническим идеалом, что-то в этом роде, - и что все начало меняться, а то и разваливаться на куски. Если это так, значит, *все* магические трюки, которые мы использовали для прикрытия, тоже начали сбоить. Эти «охотники» - всего лишь обычные придурки, на которых наши тайные Дисциплины больше не действуют.

На самом деле одному из этих ушлепков мы обязаны Бирмингемом. Генри Имс, весь из себя такой юморист и бабник, зачистил местное гнездо лапочек-камарильцев, и в результате мы въехали на все готовенькое. К сожалению, он до сих пор там ошивается и не дает нам покоя. Похищение дочери только замедлило его – у него есть дружки, которые время от времени выползают из какой-нибудь щели, чтобы прирезать гуля или надрать задницу неонату. Копы разыскивают его из-за убийства жены (долгая история), так что Тореадоры или Вентру рано или поздно наложат на него руку, и тогда мне придется с ними торговаться.

Плохо то, что, как я слышал, некоторые из них могут просто протереть глаза и стряхнуть это наше «делай что я говорю». С другой стороны, их по-прежнему можно закатать в асфальт, и обратно они уже не выберутся.

Говорит Диего:

В 1000 году от Рождества Христова, как отмечают историки, наблюдалась повсеместная истерия, вспышки насилия, ожидание конца света, расцвет суеверий и обострение религиозности, которая вынуждает людей совершать опасные глупости. В 2000 году, насколько я помню, никакого «терроризма тысячелетия» не наблюдалось, но хотел бы я знать, не нашла ли страстная вера иной выход. Сутра обладает такой же силой, как и крест, это я знаю на собственном опыте. Кто сказал, что современное учение Нью-Эйдж, которое проповедуют по телевизору и через газеты, не породило собственную разновидность истинной веры.

Вне зависимости от моей теории, факт остается фактом: для некоторых смертных Маскарад Камарильи – все равно что стекло. Они также могут видеть призраков в Землях Плоти. А значит, с помощью сговорчивого *spirito* этих фанатичных крестоносцев вполне можно заманить в местный Элизиум. Кто-нибудь обязательно погибнет, или надоедливые смертные, или мешающиеся Сородичи, и все спокойно разойдутся по домам.

Все, кто хоть что-то значит.

Круг Орфея

Говорит Аккори:

Кто?

Говорит Диего:

Где вы слышали о Круге Орфея? Не стоит забивать себе этим голову. Как и в случае с Нагараджа, их время пришло – и ушло. Но если вы все же встретитесь с нашим недостойным родичем Антонио и его последователями, немедленно сообщите мне об этом. Мне не терпится выразить ему мое неудовольствие.

Новые Характеристики

Перечисленные ниже новые Характеристики помогут Рассказчику и игрокам придать завершенность их персонажам-Джованни. Как и всегда, эти Характеристики не обязательны, и Рассказчик может ограничить их использование в своей хронике.

Новые Дополнения

Призрачные рабы

Занося нож над мягкой игрушкой, Нунцио почти чувствовал себя идиотом.

- Черт побери, Бетси, - заорал он. – Если ты не будешь делать, что тебе говорят, глянусь, я вспорю эту пушистую дрянь от хвоста до ушей и насру в набивку!

- Нее-е-ет,.. – проскулил призрак маленькой девочки. – Это мистер Веселый Кролик! Мне его папа подарил!

- Да плевать мне, как зовут этого засранца! Если ты не станешь следить за тем старым ублюдком – парнем, которого я тебе показал, с большими ушами и бородой, - кролику конец, поняла? Конец!

Маленькое привидение всхлипнуло, вызвав в мертвой груди Нунцио вспышку раздражения. Пожалуй, стоило попытать счастья с другим призраком, с тем, который привязан к грузовому поясу... и тут Бетси неохотно кивнула.

- Проследишь?

Она понурила голову.

- Ну и хорошо. Неужели это так сложно, а? А когда ты мне расскажешь, чем он занят, знаешь, чем мы займемся? Мы пойдем в «Макдоналдс», чтобы ты повидала кое-кого из ребят.

- С игровой площадки, да?

Господи.

- Конечно. Кого захочешь.

Эта Характеристика описывает вашу власть над призраком или несколькими призраками. Как правило, вы удерживаете их с помощью *catene* – вещи, которая была дорога призраку при жизни или к которой он привязан в результате шторма. В любом случае, призрак оказался у вас в руках, и вы можете запугивать его, угрожая причинить вред оковам. С другой стороны, вы можете знать о целях призрака и помогать ему или мешать в их достижении, тем самым контролируя его поведение. Подробную информацию о возможностях призраков и значениях этого Дополнения см. в подразделе «Призрачные рабы» выше по тексту.

• В вашей власти оказался один слабый *spirito*.

•• В вашей власти два слабый или один сильный призрак.

••• Вы командуете тремя младшими или одним-двумя более сильными призраками.

•••• Под вашей властью оказалось четыре слабых призрака или меньшее число более сильных призраков.

••••• Вы владеете пятью слабыми призраками или меньшим числом более одаренных призраков.

Система MET: это Дополнение можно использовать вместо преимущества Слуги, которым обычно обладают Джованни. В этом случае Дополнение Призрачные рабы делится между смертными сторонниками и племенными духами. Джованни могут приобретать это Дополнение точно так же, как и любое другое, но оно доступно только персонажам с Некромантией.

Некромантия Гиберти

Гиберти были знакомы с некоторыми тонкостями африканской некромантии еще до того, как Джованни приняли их в свои ряды. Те, кто не привык к общению с четырехчастными духами *абомбо* (африканскими призраками), часто не могут как следует управлять ими – иначе говоря, неопытные Сородичи получают штраф +2 к сложности всех бросков на Некромантию, если дело касается призраков коренных африканцев. Гиберти, эти бывшие работорговцы, совместили навыки своей первой профессии и отвратительное колдовство и создали путь Некромантии, который упрощает подчинение призрачных подданных Слоновой Кости. Исследуя странные силы африканских шаманов, Гиберти научились выслеживать и связывать духов.

Учтите, что лишь немногие Джованни, не принадлежащие к семье Гиберти, обладают знанием о том, как подчинить *абомбо*, и еще меньшее их число владеет Путем Кенотафа (и не факт, что такие Джованни вообще есть).

Путь Кенотафа (The Cenotaph Path)[1]

Опытные Сородичи из семьи Гиберти осознали, что мистическое принуждение призраков требует обширных знаний о духах, которыми они желают повелевать. Хотя многих членов семьи вполне устраивала власть над случайными призраками и возможность воздействовать на трупы или Подземный Мир, более знающие профессионалы искали способы, которые позволили бы с помощью некромантии выявлять места или объекты, тесно связанные с мертвыми. Некоторые из этих исследований превратились в ритуалы, тогда как другие развились в отдельный Путь, имеющий дело преимущественно с нахождением или созданием связей между миром живых и Землями Теней.

Большинство изучающих Некромантию относят создание Пути Кенотафа к эпохе, наступившей после мировых войн. Огромное количество мертвых и умирающих по всему миру, особенно перемещенных солдат, разбросанных по далеким уголкам земного шара, породило активную ловлю душ. Те Гиберти, кто мог «разнюхать» недавно умерших (особенно в больших количествах), сумели увеличить эффективность своих поисков благодаря применению Пути Кенотафа, чтобы находить объекты или места, имеющие значение для легионов призраков. Немногочисленные старшие представители Джованни отмечают, что схожие способности приносили пользу во время древнего расцвета Средиземноморья, при поисках культов смерти или полей сражений во времена расцвета Рима и Италии. Так или иначе, Путь остается скорее редкостью, поскольку служит в основном для усиления других способностей уже опытного некроманта.

Путь Кенотафа, похоже, основывается на том принципе, что Сородич, уже являясь трупом, служит неестественным мостом между живым и мертвым. Благодаря этому принципу Путь позволяет некроманту находить другие, схожие связи. Основы Пути Кенотафа срабатывают достаточно легко, стоит лишь Сородичу научиться настраиваться на эти связи. Продвинутое владение этим путем обычно связано с неким коротким ритуалом для создания искусственных связей. Это может быть нарушение табу, позволяющее приблизить Земли Теней путем сосредоточения отрицательных страстей, или же применение техник влияния и очищения, которые были созданы для того, чтобы свести воедино два разделенных мира (информацию о методиках Некромантии см. в **Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy)**.

• Прикосновение Смерти (A Touch of Death)

Точно так же, как некромант может распространить свою власть на Земли Теней, так и некоторые призраки могут влиять на мир смертных. И если очевидные проявления способностей призрака, вроде кровоточащих стен или потусторонних стонов, можно опознать безошибочно, некоторые умения призраков вызывают слабовыраженные эффекты, которые нелегко заметить. Однако некромант, чувствительный к остаточным влияниям

1 Перевод выполнен Русской Борзой.

мертвых, может ощутить, прикасался ли призрак к объекту, или почувствовать недавний след призрака.

Система: Некромант просто прикасается к индивидууму или объекту, который, как он подозревает, подвергся воздействию духа. Игрок делает бросок Восприятие + Оккультизм (сложность 6). В случае успеха некромант может определить, применял ли призрак какую-либо призрачную способность на субъекте, или даже проходил ли он рядом в течение периода, указанного ниже.

1 успех Прошлый ход; определяет использование способностей призрака

2 успеха Последние три хода; определяет использование способностей призрака

3 успеха Последний час; определяет прикосновение призрака и применение призрачных способностей

4 успеха Последний день; определяет прикосновение призрака и применение призрачных способностей

5 успехов Последняя неделя; определяет, проходил ли призрак рядом, прикосновение призрака и применение призрачных способностей

В случае неудачи некромант не получает никаких образов. Провал дает ответ, вводящий в заблуждение (объект может казаться окрашенным прикосновением призрака, хотя его и не касались, и наоборот). Если некромант производит успешное определение, коснувшись объекта или индивидуума, в данный момент одержимого призраком, он немедленно понимает, что призрак все еще находится внутри. В этом случае полученный образ считается «четким духовным образом», нужным для применения Пути Склепа, и таким образом Сородич сможет (например) немедленно велеть призраку покинуть индивидуума, чье тело тот захватил.

Система МЕТ: вам нужно прикоснуться к существу или предмету и выполнить Статический Ментальный вызов со сложностью 6, используя для перепроверок Оккультизм. В случае успеха вы немедленно понимаете, подвергался ли данный объект воздействию призрачных сил в течение последней игровой сессии. Если предмет или существо в данный момент одержимы призраком, вам становится известно об этом, после чего вы можете применить свои знания Пути Склепа (если они у вас имеются) с там же успехом, как если бы вы знали имя призрака.

•• Найти Catene (Reveal the Catene)

Принуждение силами Некромантии работает куда эффективнее, если заклинатель использует объект, имеющий значение для указанного призрака. Подобные оковы связывают мертвого с землями живых благодаря памяти об их важности — любимая кушетка для отдыха, позорное произведение искусства, которое всучили ненавистные родственники, или иной катализатор эмоций схожей силы. Многие Джованни умеют определять эти *catene* с помощью ритуалов (см. Ритуал Раскопанной Привязи). Однако с помощью этой способности Гиберти может найти даже оковы, которые находились в руках всего несколько мгновений. Сородич просто проводит руками по объекту и сосредотачивается на нем. Вскоре он осознаёт значение предмета (или индивидуума) для призраков, если таковое имеется; когда призрак известен некроманту, вампир немедленно опознает объект как оковы этого (или этих) призрака (ов). Успешное определение связанного

призрака не является исключающим; то есть, если Джованни определяет, что объект важен для данного призрака, он также может определить, существуют ли другие призраки, связанные с этим предметом, хотя ему надо применить способность вновь, чтобы установить их личности.

Многие некроманты применяют эту способность на объектах, уже идентифицированных с помощью Прикосновения Смерти, чтобы определить, пытается ли призрак настроиться на указанные оковы или просто играется с миром живых.

Система: Некромант держит и исследует объект хотя бы три хода — если это предмет, некромант должен крутить его в руках, проводить по нему пальцами или иным образом тщательно исследовать; в случае с индивидуумом может потребоваться более… агрессивное… изучение. Затем игрок тратит пункт крови и делает бросок Восприятие + Оккультизм (сложность 7). В случае успеха Сородич определяет, имеет ли данный объект какое-либо значение для любых призраков и, при трех или более успехах, может опознать хотя бы одного такого призрака (что, разумеется, позволяет Сородичу применить на этом призраке Путь Склепа). Если некромант уже знает какого-либо из связанных призраков, их связи определяются вместе с их личностями — то есть, если некромант уже знает духа достаточно хорошо, чтобы призвать и подчинить с помощью других способностей, успешное распознание оков, помимо всего прочего, сообщает, связан ли объект с этим призраком.

В случае провала Гиберти никогда не сможет успешно применить данную способность на предмете, который в данный момент исследует.

Система MET: тратится пункт крови, после чего на протяжении полуминуты (или трех ходов, если вы в режиме боя) вы изучаете объект (но не прикасайтесь к другим игрокам – помните, что у нас запрещены прикосновения). После этого выполните Статический Ментальный вызов (сложность 7), используя для перепроверок Оккультизм. В случае успеха вы немедленно получаете информацию о том, является ли данный предмет чьими-либо оковами. Если да, вы получаете общее представление о личности одного призрака, который связан с этим объектом, хотя Рассказчик сам решает, какое имя вам назвать. Если объект является оковами для нескольких духов, вы получаете как представление об одном из них, так и информацию о том, что «к предмету привязаны и другие призраки»; чтобы побольше узнать об этих духах, вы можете еще раз прибегнуть к этой силе (уже известные вам призраки автоматически исключаются из запроса).

••• Шаг на Могилу (Tread Upon the Grave)

Развитое восприятие, даруемое Путем Кенотафа, позволяет Некроманту чувствовать капризы *sudario* и находить места, где Земли Теней и мир живых сближаются. Часто Некроманты ощущают озноб или дрожь, вступая в область, где Подземный Мир близок к миру живых. Благодаря практике Джованни могут точно определить, где расположены подобные области.

Опытным некромантам известно, что определенные области восприимчивы к воздействию призраков; подобные «места с привидениями» часто становятся домом для разнообразных призраков. Знающий вампир может находить места, где склонны собираться мертвые, что упрощает их поимку с помощью других способностей Некромантии.

Система: Игрок просто заявляет о своем намерении проверить Саван в данной местности и делает бросок Силы Воли (сложность 8). Успех определяет значение Савана. Рассказчик сообщает значение игроку, в то время как в повествовательном описании Джованни узнаёт, что область сильно приближена к Землям Теней, средне приближена (не слишком близка к землям мертвых) или заметно отдалена от царства смерти. Неудача в применении этой способности не оказывает вредоносных эффектов, но попытку можно предпринимать лишь один раз за сцену (поэтому Некромант должен или подождать некоторое время, или перейти в другую область, прежде чем сможет вновь применить Шаг на Могилу). Провал погружает Джованни в бездействие на один ход, а также обходится ему в один пункт временной Силы Воли, поскольку его охватывает дрожь и ощущение всепоглощающего отчаянья, исходящего из Земли Теней.

При трёх или более успехах Некромант может определить, было ли значение Савана в области искусственно изменено (возможно, с помощью Пути Праха или некоторых способностей призраков).

Система МЕТ: тратится пункт Силы воли, выполняется Статический Ментальный вызов против Рассказчика; сложность определяет сам Рассказчик. В случае успеха вы немедленно узнаете о прочности Савана в данном месте. В случае неудачи вы не получаете никакой информации. В каждом конкретном месте вы можете воспользоваться этой силой только один раз за игровую сессию.

•••• Погребальный Плач (Death Knell)

Не все умершие становятся призраками — многим не хватает внутренней энергии, удерживающей от полного исчезновения после смерти, или у них просто нет всепоглощающих желаний, которые принуждают их задержаться. Обычно даже у Некромантов нет способов отделить тех, кто может стать призраками, от той массы, что уходит неведомо куда. Однако со временем Некромант может обрести чувствительность к напряжению смерти, возникающему, когда душа покидает тело – и становится призраком, томящимся под гнетом посмертных желаний. Вес отчаянья ощущается как рывок, и многие Некроманты со временем начинают смаковать это чувство и позволяют ему вести себя, отправляясь на поиски нового призрака.

Разумеется, обнаружить нового призрака не так-то просто. Сородичу могут понадобиться средства, чтобы заглянуть сквозь Саван, или он может отправить других призраков на поиски нового несчастного, особенно если крупное бедствие или бойня оставляют за собой слишком много трупов, чтобы Гиберти мог легко рассортировать и определить их имена с помощью иных средств. Кроме того, новые призраки обычно входят в загробную жизнь лишенными чувств, в коконе липкой плазмы, затуманивающей их разум. Чтобы использовать призрака, его прежде необходимо очистить от этой духовной грязи, для чего Некроманту опять-таки нужно или дотянуться до Земли Теней самостоятельно, или послать туда призрачного помощника.

Система: Всякий раз, когда кто-нибудь умирает и становится призраком в пределах полумили от Гиберти, Некромант автоматически чувствует смерть (хотя многие предпочитают игнорировать эту «всегда включенную» способность, если только не ищут кого-нибудь активно). Способность не указывает автоматически на местоположение нового

призрака и не идентифицирует его, но игрок может потратить один пункт Силы Воли и сделать бросок Восприятие + Оккультизм (сложность 7), чтобы Некромант получил смутное представление о направлении и расстоянии до нового призрака. При одном успехе Сородич может ощутить смутный толчок в нужном направлении; при трёх успехах некромант может почувствовать направление и угадать расстояние с точностью до четверти мили. При пяти успехах некромант немедленно ощущает местоположение нового призрака с точностью до фута. Неудача не приводит к отрицательным последствиям, а проваленная попытка, естественно, посылает Некроманта в совершенно неверном направлении.

Рассказчик может решить, что волнения в Подземном Мире, чуждая магия или иные схожие влияния затуманивают это ощущение, просто чтобы не перегружать хронику постоянной охотой на призраков и бросками кубиков.

Система МЕТ: Рассказчик или Повествователь должен сообщить вам о том, что в пределах игровой зоны возник свежий призрак (такое случается нечасто, и Рассказчик должен «присутствовать» при смерти персонажа, поэтому это требование нельзя назвать чрезмерным). Чтобы определить направление, в котором находится призрак, вы можете потратить пункт Силы воли и выполнить Статический Ментальный вызов со сложностью 7, используя Оккультизм для перепроверки. После того, как вы получили эту информацию (или не сумели ее получить), вам остается только точно определить местоположение призрака.

••••• Призрачное Связывание (Ephemeral Binding)

Наиболее могущественные Некроманты учатся не только чувствовать узы между живым и мертвым, но и самостоятельно создавать такие узы. Мастер Призрачного Связывания превращает обычный объект или индивидуума во вместилище своей пагубной энергии, Проклятие неумирающего превращает объект в своего рода связующее звено между живым и мертвым. Гиберти смазывает своей кровью выбранный предмет, тот мистически впитывает витэ и, таким образом, становится сосудом, прикрепляющим к себе духа.

Система: Некромант должен покрыть объект своей кровью (ее объем равен одному целому пункту крови); если субъект — это индивидуум, тогда это лицо должно выпить витэ. Игрок списывает пункт крови, тратит пункт Силы Воли и делает бросок Манипулирование + Оккультизм (сложность 8). В случае успеха предмет временно становится оковами духа. Если Сородич уже знает имя призрака или у него имеется четкий духовный образ, тогда объект может стать оковами на любом расстоянии, даже для призрака, который обычно не приближается к миру живых (в том случае, если призрак по-прежнему существует). В противном случае Гиберти должен видеть или воспринимать призрака (с помощью Взгляда за Покров или иных средств).

Созданные таким образом оковы работают для всех некромантических и призрачных целей как обычные оковы. Их можно выявить с помощью других способностей Некромантии, Джованни получает бонус к Некромантии против призрака, настроенного на эти оковы, а призрак точно также ощущает, что ему легче воздействовать на объект (таким образом Джованни может превратить ничего не

подозревающего гуля в «напарника» для призрака, способного захватывать тело). Призрак может погружаться в оковы, чтобы лечиться; и наоборот, если оковы уничтожают, призрака выбрасывает в некую недоступную область Подземного Мира, откуда он, возможно, уже никогда не вернется.

Оковы, созданные с помощью Призрачного Связывания, существует одну ночь за каждый набранный успех. Трата дополнительного пункта временной Силы Воли увеличивает эту продолжительность до одной недели за успех, а трата пункта постоянной Силы Воли увеличивает продолжительность до года и одного дня.

Провал этого броска не только приводит к неудаче, но и немедленно сообщает призраку о том, что пытался предпринять Некромант. Большинство призраков не слишком благосклонно воспринимают вмешательство Сородича, пытающегося изготовить для них искусственные цепи.

Система МЕТ: игрок тратит пункт крови и пункт Силы воли, после чего выполняет Социальный вызов против намеченного призрака (используя Оккультизм для перепроверок) – это может быть как дух, которого некромант хочет увидеть, так и уже известный ему призрак. В случае успеха зачаровываемый предмет становится оковами для призрака и сохраняет это свойство на протяжении всей игровой сессии. В начале каждой новой игровой сессии вы можете потратить пункт Силы воли, чтобы пролить действие чар, или же пункт постоянной Силы воли, чтобы превратить объект в оковы на целый игровой год.

Некромантия Писаноб[1]

Корнями Некромантия Писаноб глубоко уходит в зловещие традиции культур Центральной Америки – ацтеков и, в меньшей степени, их предшественников, майя и тольтеков. Та разновидность магии смерти, которую практикует эта ветвь клана Джованни, теснейшим образом связана с религиозными церемониями ацтеков. В результате Писаноб стали зависеть от сложных ритуалов, разработанных их предков. Без них некроманту-Писаноб намного сложнее использовать темное искусство – если вообще возможно. Иными словами, игрок с таким персонажем получает штраф +2 к сложности бросков на Некромантию. Потратив пункт Силы воли, можно отменить этот штраф на одну сцену (эпизод).

Стоит ли удивляться, что Писаноб, с их отношением к церемониям, создали целый ряд некромантических ритуалов. Эти ритуалы известны членам семьи, но ревностно охраняются от чужих глаз. Поэтому за пределами ветви Писаноб широко используется только ритуал Почтли.

Ритуал Дымящегося Зеркала (Ritual of the Smoking Mirror, ритуал первого уровня)

Названный в честь высшего ацтекского божества Тескатлипоки, данный ритуал позволяет некроманту пользоваться обсидиановым зеркалом, чтобы видеть так, как видят призраки. Вглядевшись в черную глубину зеркала, Писаноб может разглядеть слабости объекта, оценить общее здоровье смертных или даже прочесть ауру существа.

В начале ритуала Сородич решает, каким из двух аспектов ритуала он воспользуется — он не может пользоваться обоими одновременно. При

1 Перевод выполнен Русской Борзой.

помощи Взгляда Жизни (Lifesight) некромант способен читать ауры так, словно бы обладал вторым уровнем Прорицания —Восприятие Ауры. А с другой стороны, Взгляд Смерти (Deathsight) наделяет некроманта способностью видеть призраков в Землях Теней. Также оно позволяет заметить пятна Забвения на живых, которые знающий некромант может использовать, чтобы определить и изучить заболевание, повреждения или увечья, от которых может страдать цель; достаточно сделать успешный бросок Восприятие + Медицина (сложность от 4 до 8, в зависимости от типа проблемы). По усмотрению рассказчика, Сородич может предпринять схожее изучение повреждений неодушевленного объекта, чтобы понять, как починить его, если данный объект крепко связан с энергиями жизни или смерти (вроде ножа убийцы или наоконного ящика для выращивания лекарственных растений).

Для проведения ритуала некромант сжимает обсидиановое зеркало, края которого заточены настолько остро, что оно разрезает плоть любого, кто берет его. Витэ, стекающее на отражающую поверхность зеркала, позволяет отражающей способности зеркала связать миры живых и мертвых, наподобие того, как это делает и сам некромант. Если Сородич желает воспользоваться Взглядом Жизни, он призывает силу Тонатиу, Того, Кто Возникает Из Сияния. Если он хочет воспользоваться Взглядом Смерти, он призывает Миктлантекутли, ацтекского бога подземного мира. Затем игрок делает обычный бросок активации (Интеллект + Оккультизм, сложность 4). В случае успеха некромант может в течение одной сцены через отражающую поверхность зеркала видеть мир так, как видят его призраки. В случае провала вампир может вызвать гнев божеств, к которым взывает, что приводит к самым ужасающим последствиям.

Система МЕТ: как указано выше, успешно выполненный Статический Ментальный вызов со сложностью 4 (если прочность Савана

была ранее изменена другой силой Некромантии, учитываются полученные модификаторы) позволяет Некроманту использовать зеркало для того, чтобы увидеть Подземный Мир. Взгляд Смерти дает вампиру возможность прибегнуть к ментальному вызову (Медицина), чтобы определить состояние здоровья того или иного существа (а также уровни здоровья); аналогичным образом он может проверить состояние предмета, воспользовавшись Ремеслом. Взгляд Жизни позволяет после выполнения Статического Ментального вызова видеть ауры (см. описание возможности Восприятие Ауры, Дисциплина Прорицание). Учтите, что у игрока должна быть карточка предмета, символизирующая пригодное для проведения ритуала зеркало, и что всю перечисленную выше информацию он получает только в виде отражений в зеркале.

Ритуал Почтли (ритуал второго уровня)

См. выше по тексту

Божественный Знак (Divine Sign, ритуал третьего уровня)

При помощи данного ритуала некромант-Писаноб может использовать принципы ацтекской астрологии, чтобы выяснить знак дня индивидуума. Относительно живых объектов эти сведения позволяют некроманту предсказать дальнейшие действия индивидуума. В случае с мертвыми это знание создает более тесную связь с жертвой, позволяя с большей легкостью накладывать на нее другие эффекты некромантии.

Выяснив день рождения индивидуума, Писаноб может сделать бросок активации ритуала, чтобы связать этот день с *тоналаматль*, «книгой судеб», и установить таким образом знак дня индивидуума. В случае успеха Сородич может пользоваться этим, чтобы предсказать последующие действия объекта и предпринять соответствующие меры. Эффект, оказываемый на призраков, весьма отличается. Поскольку они уже умерли, *тоналаматль* не дает возможности увидеть судьбы духов, которые уже свершились. Вместо этого ритуал наделяет некроманта настолько глубоким пониманием указанного призрака, что это действует как связь с призраком, позволяя куда проще накладывать на него другие эффекты некромантии. В рамках игры это эквивалентно обладанию одними из оков призрака (см. Ритуал Раскопанной Привязи).

Система МЕТ: игрок выполняет Статический Ментальный вызов (сложность равна значению Ментальных Характеристик у жертвы) и ищет имя жертвы в Книге судеб (для того, чтобы приобрести экземпляр *тоналаматль*, может потребоваться Оккультное Влияние, а для чтения – особые Лингвистические Способности, если только вам не посчастливилось заполучить переведенную книгу). Если вам удалось удачно провести этот ритуал над живой или мертвой жертвой, вы получаете одну бесплатную перепроверку при следующем вызове против этого индивидуума. Если ритуал проводился над призраком, в следующий раз ваша Некромантия воздействует на этого духа так, словно вы владеете его оковами. Вам нужна выяснить дату рождения жертвы – или в ходе игры, или в процессе исследований и за счет Влияния (например, Бюрократического Влияния). Эффект от ритуала не накапливается; нельзя проводить его несколько раз над одной и той же жертвой, чтобы получить дополнительные перепроверки. Повторить ритуал можно только

один раз и только после того, как вы уже использовали ранее полученную перепроверку или «замену» оков.

Ритуал Шипе-Тотека (Ritual of Xipe Totec, ритуал четвертого уровня)

В былые времена жрецы ацтеков сдирали кожу с человека и надевали ее, принося тем самым жертву Шипе-Тотеку, богу страдания и возрождения. Схожим образом Джованни из писанобской ветви клана могут освежевать свою жертву заживо, но с более практической целью — чтобы украсть внешность данного индивидуума.

Для проведения ритуала Сородич обсидиановым кинжалом снимает верхнюю часть кожи своей жертвы, заботясь о том, чтобы в процессе как можно меньше повредить ее. Жертва должна пережить процесс (хотя вполне может умереть вскоре после завершения ритуала от потери крови, если о ней должным образом не позаботятся). Затем он выпускает кровь жертвы в большую золотую ритуальную чашу. Там кровь смешивается с *октли* (ацтекский алкогольный напиток на основе агавы), амарантом и прочими ингредиентами. Выпивший эту смесь некромант покрывается блестящим слоем выделившейся крови (эквивалентной одному пункту крови). Затем Сородич надевает кожу жертвы, и при успешном броске она впитывает витэ Сородича и начинает зарастать, превращаясь во вторую кожу Писаноб. Естественно, жертва должна быть похожего сложения — в противном случае ее внешность будет искажена и маскировка окажется бесполезной. Кроме того, данный ритуал не сработает с кожей Сородичей или Люпинов.

При обычном визуальном осмотре обман будет безукоризненным. Разумеется, он не награждает ни знаниями, ни

манерой поведения жертвы (и никак не способен скрыть то, что замаскировавшийся Сородич — нежить). Поэтому он лучше всего подходит для ситуаций, где контакты с друзьями и семьей будут сведены к минимуму. Чтобы сохранять кожу в целости, Сородич должен каждую ночь купать ее в одном пункте витэ. Когда Писаноб снимает кожу (что наносит ему один уровень непоглощаемых летальных повреждений, и что нужно проделывать тем же ножом, которым свежевали изначальную жертву), она в процессе безнадежно портится.

Не стоит и говорить, что для персонажей соответствующего уровня морального развития в ходе проведения данного ритуала почти непременно потребуются проверки на Человечность.

Система МЕТ: игрок снимает с жертвы кожу (символически, разумеется), а значит, ему нужна живая связанная или обездвиженная жертва, подходящий инструмент и достаточно времени. Иными словами, этот ритуал лучше проводить во внеигровое время. Чтобы правильно провести ритуал и приживить снятую кожу, нужно успешно выполнить Статический Ментальный вызов (сложность 7, для перепроверки используется Оккультизм), в противном случае она не прирастет. Как и в случае с Маской Тысячи Лиц, игрок должен носить значок, указывающий на смену внешности. В некоторых случаях можно доверить отыгрыш Некроманта в чужой шкуре тому игроку, с которого якобы была снята кожа, но для этого игрок-Некромант должен полностью доверять актерским способностям своей «жертвы».

Помните, что при проведении ритуала тратится пункт крови, плюс дополнительный пункт крови тратится каждую следующую ночь (это имеет значение в том случае, если игра длится несколько ночей).

Ритуал тейолии (Ritual of Teyolia, ритуал пятого уровня)

Давным-давно астрологи майя предсказали, что конец света наступит примерно через тысячу лет. Недавнее возвращение Патриарха Равнос укрепило в Почтли веру в то, что майя были правы. Он верит, что предсказанный конец света — это неизбежная Геенна. В стремлении уцелеть в конце времен Почтли и его помощники разработали средство для вырывания сердец Сородичей и сохранения внутри них крови сердца, или *тейолии*, принесенных подобным образом в жертву Сородичей. Когда Геенна придет, Почтли намеревается предложить сердца своих жертв ужасающим кровавым богам, чтобы добиться от них пощады для себя и своей не-мертвой семьи. Этот кошмарный обряд неизвестен Сородичам-Писаноб, за исключением Почтли и его самых верных помощников. Если любой Джованни, кроме Писаноб, прослышит об этом ритуале, вполне вероятно, что вся ветвь Писаноб будет уничтожена.

Для проведения ритуала некромант должен поднять плененного вампира на вершину Храма Почтли. Там приносимый в жертву Сородич будет лежать лицом вверх на алтаре храма, пока его конечности удерживаются четырьмя гулями-*камазоц*. Затем некромант разрезает обсидиановым кинжалом грудь жертвы, добирается до внутренностей и вырывает сердце, вызывая в ходе жертвоприношения Окончательную Смерть. После этого сердце сохраняется в специально подготовленном сосуде, называемом *чак мул*. Броска не требуется. Процесс успешно завершится, если только не будет прерван.

Можно диаблеризировать принесенного в жертву Сородича позднее, выпив кровь из сердца и получив все сопутствующие недостатки и преимущества от диаблери. Также возможно, что старейшина-Писаноб сможет использовать хранящуюся в сердцах силу, чтобы подпитывать ею другие могущественные заклятия Некромантии… вроде тех странных, но упорных слухов о южноамериканских Сородичах, которые утверждают, что являются одним индивидуумом, но при этом выглядят совершенно как другой.

Как правило, персонажи игроков не знают этого ритуала. Данный ритуал лучше всего использовать в качестве крайне жестокого способа убиения персонажа — сердце, взятое подобным образом, вряд ли когда-либо вернется в игру (поскольку Почтли и компании сердца нужны для других целей), так что по сути это просто мерзкий, мерзкий способ покончить с персонажем.

Система MET: так как этот ритуал не требует вызова, все, что от вас требуется, это привести жертву в Храм Почтли (тот самый, который находится в Мексике). Вряд ли храм расположен на игровой территории, так что вам, возможно, придется на время покинуть игру (умный Рассказчик сумеет превратить это путешествие в отдельное приключение, во время которого вампирам-контрабандистам придется пересекать границы разных стран). Хитроумные вампиры могут предложить своим жертвам «посетить» храм, пообещав помощь, силу, богатство или что-нибудь еще. Конечно же, в храме доверчивых глупцов ждет только отвратительная смерть.

Новые ритуалы некромантии[1]

Minestra di Morte (Угощение смертью, ритуал первого уровня)

Некромант берет часть мертвого тела и вываривает ее в котле с половиной кварты вампирского витэ. К этому вареву некромант добавляет розмарин (для памяти), базилик (траурное растение) и соль (алхимический принцип очищения). Доведя смесь до активного кипения, некромант поглощает ее.

Если ритуал успешен, заклинатель может узнать, стал ли индивидуум *spirito* или *spettro* после своей смерти. К сожалению, это можно узнать лишь о том индивидууме, чье «тушеное мясо» было съедено.

Если бросок данного ритуала успешен, персонаж узнает, стал ли объект этого омерзительного обряда после смерти призраком или спектром, разумеется, если вообще стал кем-то из них.

Компонентная кровь используется постепенно в ходе всего ритуала: если некромант берет кровь другого Сородича, он не оказывается связан частичными узами, выпив ее, как и не добавляет пункт крови к своему запасу крови. Схожим образом, если он использует собственную кровь, его запас крови уменьшается на один пункт, но не увеличивается после поглощения варева.

Вампиры-некроманты без достоинства «Поглощение пищи» не способны удержать варево в желудке, но по-прежнему могут пользоваться ритуалом и получать информацию.

---

1 Перевод выполнен Русской Борзой.

Система МЕТ: Основной ритуал. Прежде всего игроку надо заполучить кусок мертвого тела (помните, что мертвые вампиры обычно рассыпаются в прах и не оставляют после себя сколько-нибудь заметных фрагментов). Затем он варит мясо в течение времени, обычно требуемого для проведения ритуала, и съедает его (мы же не будем уточнять, что все действия носят чисто символический характер и что мы ни в коем случае не одобряем каннибализм?). Мясо варится в двух пинтах (примерно два пункта) вампирской крови. Если ритуал прошел успешно, игрок узнает, стал ли призраком тот индивид, кусок которого он только что съел.

Рука Славы (The Hand of Glory, ритуал второго уровня)

Рука славы — мумифицированная рука, используемая Джованни для усыпления обитателей дома, благодаря чему некромант может свободно делать в доме все, что пожелает. Ритуал изначально разработали воры, балующиеся Темным Искусством, а затем он был адаптирован Джованни для схожих нечестивых целей.

Создание Руки славы - омерзительный ритуал, которому уже сотни лет. Некромант закутывает отрубленную руку казненного убийцы в саван, плотно затягивает ее, чтобы выжать всю оставшуюся кровь, и кладет руку в глиняный горшок с солью, селитрой и перцем. Через две недели Джованни вынимает руку и высушивает ее в духовой печи с вербеной и папоротником. К концу данного процесса, если бросок активации ритуала успешен, изделие готово.

Для использования Руки славы вампир вначале покрывает кончики пальцев мумифицированной руки горючей смесью, изготовленной из жира повешенного, и поджигает пальцы. Затем некромант произносит фразу «Пусть те, кто спит — спят, и пусть те, кто бодрствует — бодрствуют». Все смертные в указанном доме погрузятся в глубокий сон и их нельзя будет разбудить (рука не оказывает воздействия на сверхъестественных существ и охотников из **Hunter: the Reckoning**). На каждого незатронутого обитателя дома один из пальцев руки откажется зажигаться. Разумеется, провал может привести к тому, что все пальцы будут гореть, а ни один из обитателей дома спать не будет. Рука может быть в любой момент погашена создавшим ее некромантом. Любой другой, желающий погасить ее, должен для этого использовать молоко. Ничто другое не подействует. Единожды изготовленная Рука славы может быть использована неограниченное количество раз. Эффект длится одну сцену.

Система МЕТ: Основной ритуал. Рука славы позволяет ввести в игру жутковатый реквизит, разумеется, при условии, что игроки находятся не в общественном месте. Для создания Руки игроку требуется собрать необходимые ингредиенты (например, через использование Влияния в сферах здравоохранения и юриспруденции), а затем успешно выполнить Статический Ментальный вызов со сложностью 7. Разумеется, в играх с «живым» отыгрышем вторжение в чужой дом с живыми обитателями случается нечасто, но кто знает…

Рассказчик может, например, предоставить возможность использовать Руку славы при вторжении в вампирское логово, чтобы усыпить всех имеющихся там смертных. Но следите за тем, чтобы в результате применения Руки славы все ваши игроки- люди не оказались

вне игры! Лучше всего использовать этот ритуал в «свободное» время, например, для того, чтобы Некромант мог проскользнуть в чей-нибудь дом (или даже определить, не скрываются ли в данном убежище сверхъестественные существа).

Occhio d'Uomo Morto (Глаз как у трупа, ритуал второго уровня)

Для проведения ритуала некроманту нужен глаз трупа, чья отсутствующая душа стала *spirito* или *spettro*. Глаз подготавливается в ходе церемонии, для которой требуется ладан, новолуние и полчаса в районе полуночи, потраченные на чтение заклинаний. Кульминация ритуала наступает тогда, когда некромант вытаскивает собственный глаз и заменяет его глазом, взятым у трупа (чем свежее, тем лучше). Затем в дело вступает регенерация Сородичей, благодаря которой глаз врастает в глазницу.

Если ритуал успешен, некромант навсегда обретает способность Взгляд за Покров (первый уровень Некромантии, Путь Праха). Эта способность всегда остается активной и не требует броска.

Кроме того, если это было тело *spettro*, вампир может слышать неясное бормотание любых находящихся поблизости *spettri*. Эта способность не слишком точна; это не чтение мыслей, скорее попытка подслушать приглушенный разговор в соседней комнате. При успешном броске Восприятие + Оккультизм некромант может получить смутное представление о намерениях окрестных *spettri*. Провал данного броска может наградить некроманта новым психозом (на усмотрение рассказчика), поскольку прислушиваться к зловещему мертвецу не лучший способ укрепления психического здоровья.

У ритуала есть несколько крупных недостатков, прежде всего, успешный результат ритуала выглядит крайне отталкивающе. Если только вампир не носит черные очки или не использует иные способы скрыть глаз, значение его Внешности снижается на 1.

К тому же мертвая или гниющая плоть — не лучший инструмент для нормального восприятия. Любые обычные броски зрительного Восприятия идут со сложностью +1 (а возможно и больше, если у тела при жизни было плохое зрение). С другой стороны, мутное зрение дает некоторую защиту от Доминирования и способности Глаз Змеи: эти Дисциплины применяются против некроманта с мертвым глазом со сложностью +1.

И что самое главное, *spirito* или *spettro*, чье тело осквернили, знает об этом и, скорее всего, этим недоволен. Если призрак находит некроманта, использующего его глаз, все способности этого призрака применяются против данного некроманта со сложностью -1.

Система МЕТ: Основной ритуал. Персонаж вынимает свой глаз и заменяет его глазом трупа, чья душа стала призраком. Если вызов выполнен успешно, персонаж может по желанию заглядывать в Земли Теней. Если призрак стал spectre, игрок также может выполнять Ментальные вызовы против любого замеченного spectre, чтобы распознать его следующее действие; в этом случае игрок тратит действие, а в случае неудачного вызова получает Психоз до конца сессии. Психоз выбирается случайно, например, с помощью таблицы Помешательства.

В результате этого ритуала игрок навсегда теряет одну Социальную характеристику, максимальное значение Социальной характеристики у него понижается на единицу. Он также начинает страдать от Недостатка Плохое Зрение. Тем не менее, игрок получает один бонусный балл к Характеристикам при противостоянии Доминированию, Глазу Змеи (Серпентис) и прочим силам, для применения которых требуется смотреть жертве в глаза.

Призрак, чьим глазом завладел игрок, может автоматически определить его местоположение и получает один бонусный балл к Характеристикам, когда использует свои Арканои против игрока.

Tempesta Scudo (Штормовой шит, ритуал третьего уровня)

В отличие от большинства ритуалов, Tempesta Scudo можно провести быстро. Некромант пляшет короткий и неуклюжий танец, потом прокусывает свою собственную губу и сплевывает кровь вокруг себя, рисуя тем самым круг. Любые действия духов, предпринимаемые внутри этого круга, получают к сложности +2. Все Восставшие внутри круга получают штраф в +1 к сложности действий.

Для успешного проведения ритуала некромант должен потратить один боевой ход — для того, чтобы сплясать танец. К концу хода он делает бросок Ловкость + Исполнение (Performance) со сложностью 7 (если танец проводится вне боя, то сложность будет всего 6). В следующий ход боя некромант прокусывает себе губу (нанося себе уровень поверхностных повреждений) и плюет (тратя один пункт крови). Затем делается обычный бросок ритуала, определяющий, сработает ли он.

Система МЕТ: **Средний ритуал**. Несмотря на уровень ритуала, на его проведение требуется только один ход. Игрок тратит пункт крови и

получает один уровень поверхностных повреждений. Радиус круга равен трем шагам. Любой призрак, попавший в круг, получает штраф -2 к Характеристикам, используемым при вызове; Восставшие получают штраф -1. Для перепроверки можно использовать Способность Исполнение.

Bastone Diabolico (Дьявольская трость, ритуал четвертого уровня)

Проведение этого ритуала может оказаться проблематичным, поскольку для него требуется взять кость ноги у живого существа. Донор должен пережить операцию (хотя бы ненадолго). Кость затем окунается в расплавленный свинец. Когда он остывает, тонкий слой свинца следует покрыть различными рунами.

Затем некромант покрытой металлом костью забивает насмерть человека, которому эта кость раньше принадлежала, повторяя при этом монотонное заклинание на греческом.

В случае успешного броска данный ритуал создает *bastone diabolico* или же «трость дьявола». Трость может быть активирована любым, кто держит ее и потратит пункт Силы Воли. Активация действует одну сцену, и в течение данного времени любой призрак, *spirito* или *spettro*, получивший удар тростью, теряет один пункт из своего Запаса Страсти (если вы используете правила из **Wraith: the Oblivion**, призраки теряют пункт Пафоса, а спектры — пункт Ангста). Помимо обычного действия, эта дубинка наносит дополнительный кубик урона ходячим мертвецам (но не вампиров!), и этот урон считается осложненным (aggravated)..

К несчастью для некроманта, призраки чувствуют, что *bastone diablico* — штука поганая, даже если они не знают, что именно она делает. Они стараются держаться подальше от любого, у кого она есть, в результате чего любые броски по призыву или привлечению призраков для подобного персонажа будут идти с +1 к сложности.

Клан Джованни хранит немало таких дубинок в своих запасниках в Венеции, и куда более склонен одолжить одну из них неонату, чем обучать его ритуалу (в конце концов, пару веков назад было намного проще безнаказанно похитить кого-нибудь, изувечить и убить). Большинство старых тростей дьявола изготовлены из больших берцовых костей (для тех, кто предпочитает более тонкие и быстрые дубинки) или бедренной кости (для тех, кто предпочитает большие дубины, расширяющиеся на конце). Современные некроманты более склонны использовать коленные чашечки, для создания оружия против призраков, которое легко будет спрятать.

Система МЕТ: **Средний ритуал**. Для создания трости дьявола вам нужен беспомощный смертный, который погибает в результате ритуала (вы же забиваете его до смерти, *bastardo*). Получившуюся трость дьявола может использовать кто угодно, достаточно лишь потратить пункт Силы воли. До конца эпизода трость наносит осложненные повреждения зомби и прочим ожившим мертвецам, отнимает у таких существ один дополнительный уровень здоровья и вытягивает пункт Пафоса или Ангста из попавших под удар призраков и спектров. При этом до тех пор, пока вы владеете тростью (или находитесь в одной с ней комнате!), вы получаете штраф -1 ко всем проверкам на призыв и подчинение призраков, вне зависимости от того, какую силу вы для этого используете. К трости

дьявола применяются те же характеристики и бонусы, что и к обычной дубинке.

Esilio (Изгнание, ритуал пятого уровня)

Как и Tempesta Scudo, Esilio — ритуал быстрый и эффективный. Некромант просто произносит пять слов.

Никто не способен опознать язык заклинания (по крайней мере, ни один Джованни не говорил о том, что опознал его). В соответствии с неподтвержденной историей ритуала, этот обряд некромантии был унаследован от линии крови, предшествовавшей Джованни, и язык этот был тем, что Бог дал людям до вавилонского столпотворения. Далее легенда гласит, что, пусть точный смысл слов и утерян, но именно их отец Каина сказал сыну, изгоняя его в Нод.

Вне зависимости от правдивости легенды, произнесение Слова Изгнания не остается без последствий. При успешном проведении ритуала он открывает дыру в самой реальности — щель между землями живых и самыми темными областями Подземного Мира. Этот разрыв незаметен для обычного зрения, но для Взгляда за Покров он выглядит как угольно-черная воронка, открывающаяся внутри самого тела вампира (те немногие, кому не повезло взглянуть на щель при помощи высоких уровней Прорицания, обычно не хотят или не способны говорить о том, что увидели внутри). Любой призрак — *spirito* или *spettro* — прижатый к груди Сородича, будет немедленно разорван в клочья. Чтобы подобным образом схватить призрака, требуется маневр Клинч или Захват. Как обычно в случаях уничтожения духов, они не возвращаются как минимум в течение месяца, если вообще возвращаются. *Spirito*, уничтоженный подобным образом, обычно возвращается в виде *spettro*, если появляется вообще.

Некромант может схватить и уничтожить количество духов, равное количеству успехов в броске ритуала. После этого воронка закрывается. Она также закрывается в конце сцены, если этого не произошло ранее.

Разумеется, использование собственного тела в качестве портала между нашим миром и тем, что любой разумный человек назовет Преисподней, не будет ни простым, ни полезным для здоровья. Для начала это обойдется в пункт крови и пункт Силы Воли (который при этом не даст автоматического успеха в броске ритуала). Что еще более важно, каждый полученный успех наносит некроманту уровень непоглощаемых летальных повреждений. И, что самое важное, каждое применение Esilio уменьшает постоянное значение Человечности некроманта на один пункт.

Система МЕТ: Сложный ритуал. Проведение Esilio занимает один ход. Игрок тратит пункт Силы воли и пункт крови. Любой дух, которого вам удалось прижать к себе, немедленно отправляется прямиком в Ад, откуда может вернуться не раньше чем через месяц (если вообще вернется). Портал остается открытым до тех пор, пока игрок тратит уровень здоровья (получая при этом непоглощаемые летальные повреждения) за каждый ход использования портала, включая самый первый ход. При проведении этого ритуала игрок теряет один пункт Человечности (даже последователи Пути Смерти и Души считают его предосудительным, поскольку он уничтожает души мертвых).

Новые Достоинства и Недостатки

Достоинства и Недостатки подходят не для всех хроник. Более подробную информацию по использованию Достоинств и Недостатков см. в Приложении к основной книге правил по «Вампирам: Маскарад».

Устойчивость к родственным узам крови (Consanguineous Resistance)

(Сверхъестественное Достоинство, 1 балл)

Никто из членов рода не может посадить вашего персонажа на узы крови. Иными словами, если персонаж родился в семье Джованни, никто, принадлежащий к этому же семейству, не сможет наложить на него узы крови, хотя у кого-нибудь из Писаноб клана Джованни или Сородича любого другого клана это получится без особых проблем. Аналогичным образом, Дансирна с Устойчивостью к родственным узам крови не сможет связать узами никто из тех, кто родился в семье Дансирнов, хотя против Миллинеров того же клана у него никакой защиты нет (имена даны для примера).

Так получилось, что Джованни с большим подозрением относятся к тем, кто демонстрирует подобную странность. Это врожденное отклонение нигде не описано, и лишь некоторые сообразительные Джованни хотя бы примерно представляют, как оно проявляется и что делает. Обычно его связывают с непокорными юнцами, которых было бы неплохо приструнить (это предположение не так далеко от истины, как кажется; обычно устойчивость к узам становится заметной именно тогда, когда вдруг оказывается, что наказание не действует). Если персонаж позволит окружающим узнать об этой особенности, он, как минимум, заслужит враждебное отношение сира.

Система МЕТ: как и сказано выше, никто из вашей кровной родни не может наложить на вас узы крови. Разумеется, наиболее полезным это Достоинство оказывается в том случае, если в игре есть другие Джованни. Если вашу особенность обнаружат, она может стать причиной многих сюжетных затруднений.

Одаренный доверием (Proxy Kissed)

(Сверхъестественное Достоинство, 4 балла)

До Становления вы получили традиционный Поцелуй Доверия Джованни. Отсюда следует, что у вас имеется одна бесплатная точка в Могуществе, а прочие члены клана с удовлетворением признают, что вас обратили «как и положено настоящему Джованни». С другой стороны, между вами и каким-то вампиром (вовсе не обязательно – вашим сиром) существуют частичные узы крови. Старейшины стараются поддерживать баланс в клане, так что, вполне возможно, обративший вас вампир не любит или не уважает того Сородича, с которым вас соединяют узы.

Вы можете выбрать это Достоинство дважды (за 8 баллов) и получить бесплатную точку в Стойкости, означающую, что вы долгое время прослужили гулем. В этом случае вы: а) частично связаны с тремя Сородичами, б) на треть связаны с одним вампиром и на две трети – с другим, или с) связаны полными узами крови со своим сиром, у которого,

вполне возможно, возникнут ба-а-альшие проблемы со старейшинами – если он сам не один из старейшин, конечно.

Система МЕТ: на начало игры между вами и одним из Сородичей-Джованни существуют частичные узы крови (если в игре нет подходящего персонажа, Рассказчик прорабатывает его совместно с игроком). Помимо прочих Дисциплин, персонаж получает начальный уровень Могущества (Доблесть) и может выучить первый средний уровень с начальными уровнями Дисциплин. Потратив на Достоинство восемь баллов, персонаж входит в игру с частичными узами крови с двумя Сородичами-Джованни или полными узами крови с одним из них, а также получает начальный уровень Стойкости (Выносливость).

Шутка крови (Sanguine Incongruity)
(Физическое Достоинство, 5 баллов)

Джованни, у которых проявился этот атавизм, встречаются редко – с тех пор, как клан восстал из пепла своих предшественников, отмечено не более дюжины таких случаев. Наделенные этим Достоинством Сородичи не несут на себе Проклятие Ламии, в результате их Поцелуя жертва лишь теряет кровь, не получая иных повреждений. Но после Становления такие вампиры становятся очень бледными и обретают сходство с трупами. Никакие вливания крови не в силах придать им здоровый вид (как это бывает с другими вампирами). От Джованни с этим Достоинством остальные члены клана стараются держаться подальше, поскольку испытывают к ним что-то вроде суеверного страха.

Система МЕТ: персонаж внешне похож на труп, из-за чего получает штраф -1 ко всем Социальным вызовам, основанным на связанных с Внешностью Характеристиках. Для отыгрыша рекомендуется использовать макияж: например, намазать лицо белилами, подвести черным глаза, подрисовать синим цветом щеки и губы. При этом персонаж не страдает от обычного для Джованни недостатка.

Жертва инцеста (Inbred)
(Недостаток, 1 – 5 баллов)

Кровосмешение, которое так часто встречается среди Джованни, может привести к разным результатам, и этот Недостаток лучше всего обсудить с Рассказчиком до того, как выбрать его для своего персонажа. Недостаток включает все физические, умственные и психические дефекты, появившиеся из-за близкородственной связи. Один балл позволяет взять достаточно простые и не слишком неприятные отклонения, например, слишком близко посаженные глаза или прогнатия (плохой прикус). Недостаток стоимостью в три балла имеет более суровые проявления: врожденные заболевания (для смертных) или физический недостаток, приводящий к инвалидности. Пять баллов означают сильнейшие физические или психические изъяны, от полностью атрофировавшихся ног и до постоянного Психоза (решение принимается совместно игроком и Рассказчиком). Вызванные кровосмешением аномалии не обязательно сразу бросаются в глаза, но их заметность и проявление должны быть связаны с их стоимостью.

Система МЕТ: конкретные изъяны Жертвы инцеста прорабатываются вместе с Рассказчиком. За Недостаток стоимостью в один балл игрок получает штраф -1 ко всем Социальным вызовам, поскольку обладает нездоровой или отталкивающей внешностью. За три

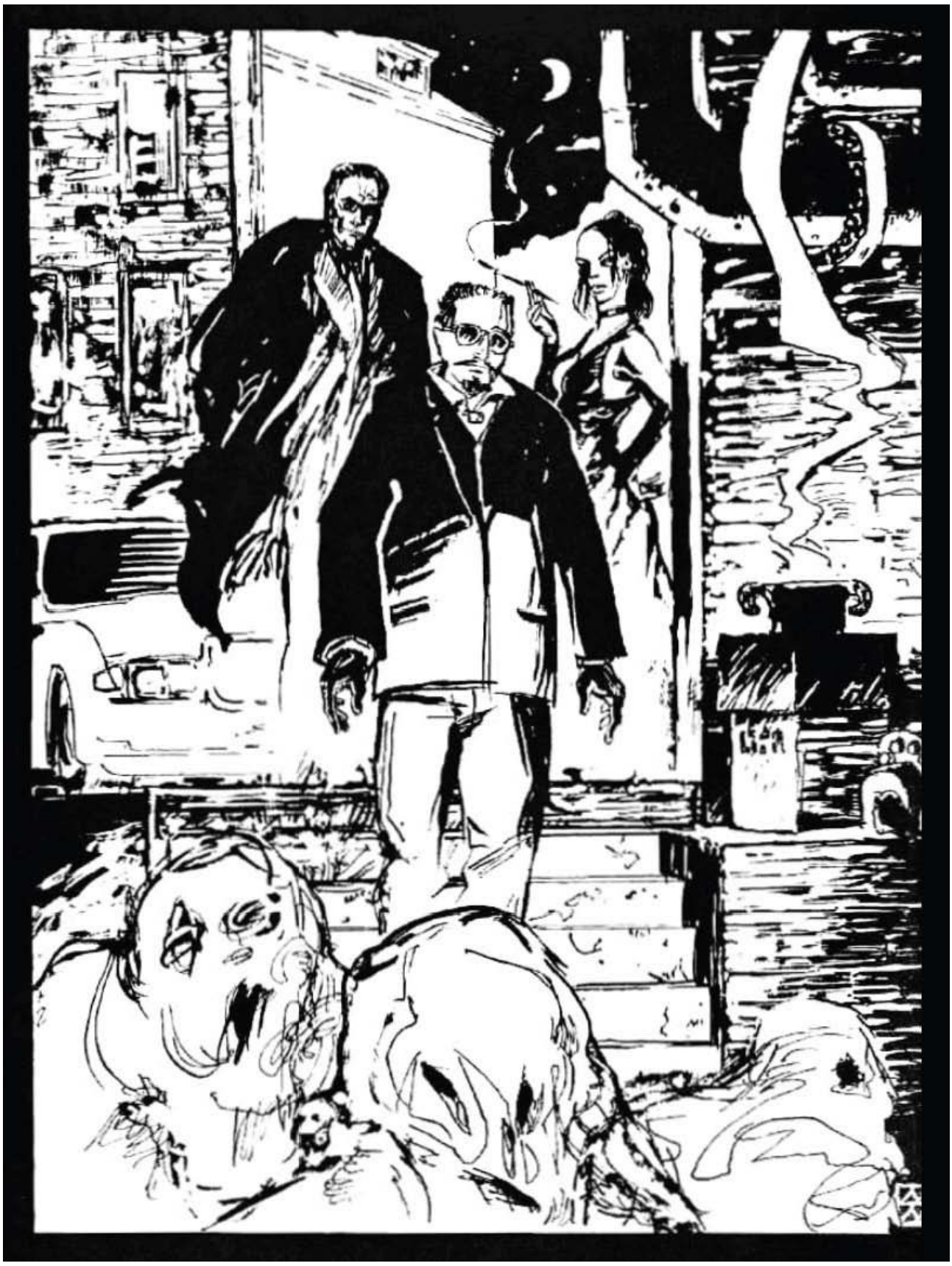
балла к этому штрафу добавляется штраф -1 ко всем Физическим вызовам, что связано с врожденными физическими дефектами. За пять баллов игрок, помимо указанных выше штрафов, получает также еще один Недостаток по выбору Рассказчика (например, Хромоту или дополнительное Психическое расстройство).

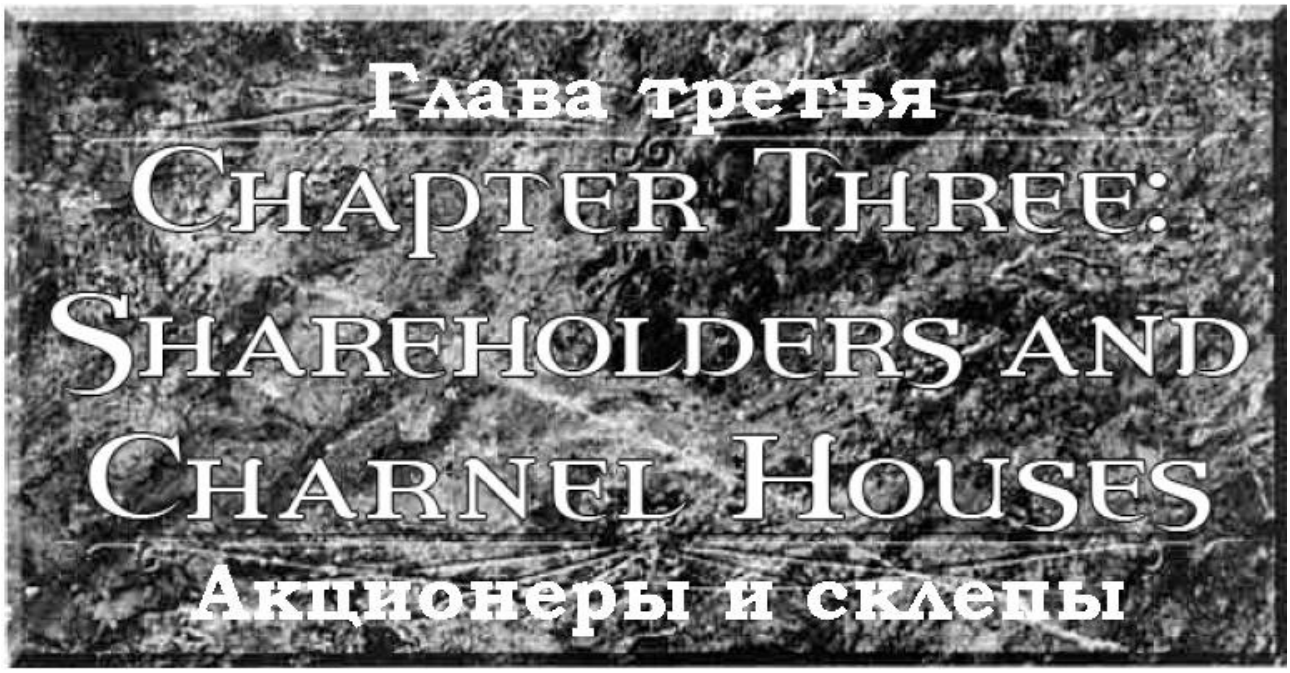
Призрачный путник (Shadow Walker) (Сверхъестественный Недостаток, 6 баллов)

Клан Джованни по своей природе тесно связан с лежащим за *sudario* миром. Джованни с этим Недостатком вынужденно взаимодействуют с миром мертвых каждую ночь. Для призрачного путника предметы Иного Мира также реальны, как и окружающий его мир физический. Такой вампир может наткнуться на призрачную стену, его можно ударить призрачным предметом, силы духов действуют на него так, словно он находится далеко по ту сторону Савана. Этот Недостаток схож с умением Мертвая Рука Пути Праха, за тем исключением, что Недостаток всегда остается в силе и никоим образом не позволяет призрачному путнику проникать за Саван – см. также основную книгу правил.

Рассказчик может решить, что на вашу реальность накладывается часть Теневых Земель. Если у вас нет Достоинства или иной силы, позволяющей видеть призрачный мир, вам придется двигаться с большой осторожностью – совсем как слепцу, вдруг попавшему в Преисподнюю. По решению Рассказчика вы можете оказаться в окружении нематериальных стен или почувствовать на себе влияние внешних условий иного мира. Хуже того, с вами могут напрямую взаимодействовать призраки: напав на вас, дух наносит вам повреждения без использования каких-либо дополнительных средств. С другой стороны, вы тоже можете напрямую влиять на окружающие вас призрачные объекты, хотя вам и придется действовать вслепую. Ваши вещи и оружие таким свойством не обладают, так что вы можете, например, ударить мечом и почувствовать, как меч проходит сквозь призрачную стену, в которую через мгновение врезается ваша рука; точно так же вы не можете застрелить призраков из ружья, в то время как их древние орудия вполне способны наделать в вас дыр. Понятно, что этот Недостаток подходит только для тех игр, в которых персонажи часто общаются с призраками или делается особый упор на Землях Мертвых.

Система МЕТ: вы полностью открыты Теневым Землям и обитающим там призракам. Вам мешают призрачные строения, а нападения духов причиняют вам вред. Вы не можете видеть Иной Мир без использования других сил, зато сам мир может на вас влиять. Рассказчик сам выбирает место и время проявления, но этот Недостаток в любом случае будут для вас помехой: например, вы собираетесь посетить собрание и не можете войти в комнату, дверь в которую перегорожена призрачной стеной, или же вы убегаете от врага, а на вас в это время нападают призраки. Обычно Рассказчик один раз за игру устраивает вам такого рода неприятности, из-за чего одно из ваших действий автоматически оканчивается неудачей. Это может быть как простое «Ты не можешь бежать, потому что уперся в стену», так и «Тебе не удалось применить на смертного Доминирование, потому что рядов вдруг заорал призрак и начал палить в тебя из ружья». Окончившийся автоматической неудачей вызов все равно допускает перепроверки и повышение ставок.





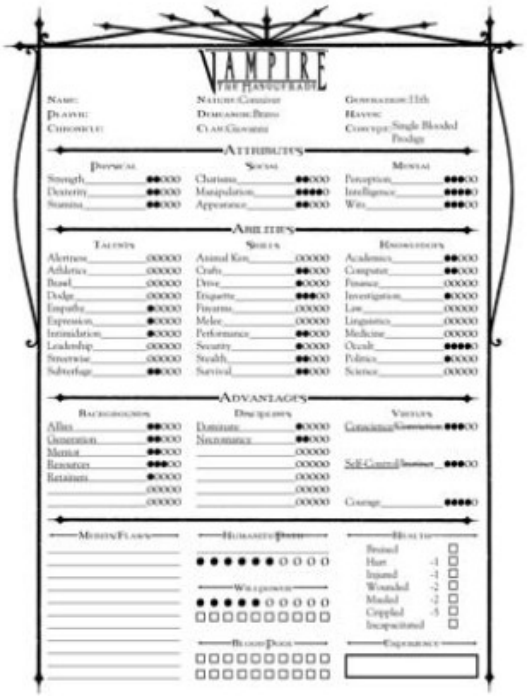
Человека лучше всего судить по его порокам. Добродетель может быть ложной. Пороки всегда настоящие.
– Клаус Кински

Непревзойденное изящество и болезненность – вот что выделяет Джованни среди других кланов и вызывает одновременно и уважением, и осуждение. К величайшим достижениям их подталкивают те же желания, что и к самым пошлым порокам. Может быть, это верно для всех великих людей? Что, если у всех святых есть свой тайных грех? Но если это так, то не таится ли в величайшем из грешников свет гения?

У Джованни почти всегда бывает именно так. Будь то католическое понимание вины, века поклонения предкам, извращенное чувство стыда или плотское желание – Джованни все равно должен заслужить право на невоздержанность.

Что ж, давайте посмотрим, у кого из них и как это получилось.

Единокровный гений



Цитата: *Вы не поймете, а объяснять я вам ничего не собираюсь, у меня и без того дел по горло.*

Предыстория: Чтобы убежать от смерти, одной удачи недостаточно. Нужна удача и хорошие мозги, чтобы стать избранным. А значит, надо заслужить такую честь. Мало кому это удается.

Вам – удалось.

Вы умнее всех тех людей, с которыми вам приходилось встречаться, и прекрасно об этом знаете. Ну да, иногда этим тупоголовым неумехам удавалось обставить вас, то ли по прихоти судьбы, то ли благодаря физической силе. Ну да, из-за них жизнь у вас была не сахар, но такая уж их природа. Глупость всегда ненавидит ум. Слепые завидуют зрячим. Иногда их души почти соприкасались со светом, который для них стал бы ослепительным открытием, а для вас был обычным образом мыслей. Они ощущают вашу просвещенность, но если их притупленные чувства когда-нибудь и смогли бы возвыситься до уровня осознания, отчаяние было бы столь сильным, что они на месте откусили бы себе языки, чтобы умереть и навеки забыть обо всем. Понять вас для них означает обречь себя на бесконечное презрение. Мучить вас намного проще.

Истина доступна только вашей семье, почти такой же просвещенной, как и вы сами. Родственники наконец поняли, что вас лучше забрать из мрачного и душного мира «жизни» с его школами, универсамами и соревнованиями по реслингу, открыть перед вам дверь в бессмертие и дать вам вечность, чтобы вы могли постичь тот третий путь, что пролегает между бытием и небытием.

Вы быстро учитесь и постоянно наращиваете темп. Горе тем, кто встанет у вас на пути.

Концепция: Вы до ужаса высокомерны и достаточно умны для того, чтобы высокомерие казалось естественным. Восхищение смертью и презрение к жизни были вашими спутниками на протяжении всего вашего сознательного существования.

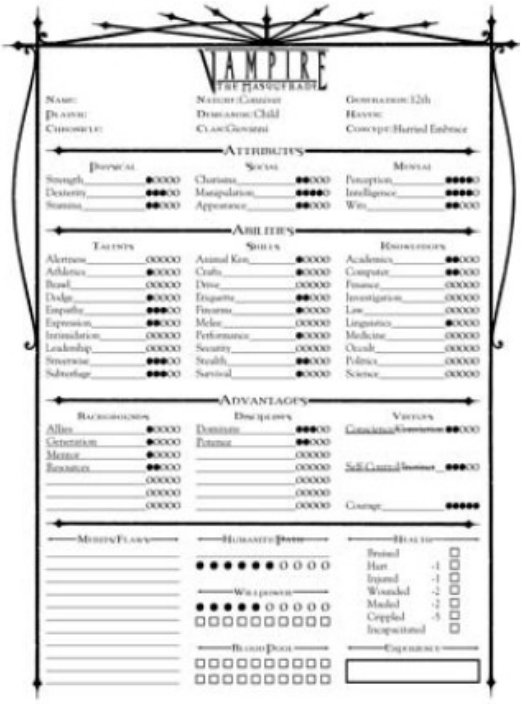
Честно говоря, уход из жизни и отказ от человечности – это лучшее из всего, что с вами случилось.

Советы по отыгрышу: Некромантия – вот что важно. Семья Джованни (и, в меньшей степени, клан) – тоже важно. Деньги – лишь средство, и вас они волнуют мало. Вообще-то, если бы не Некромантия, вы ни на мгновение не обременили бы мыслями о них свой блестящий разум. Если вы чего-то не понимаете, то только потому, что данный предмет не заслуживает понимания.

Иногда вы с удивлением осознаете, что люди вас не любят, но вам, в общем-то, плевать на них.

Имущество: Черные ритуальные облачения или любая другая одежда, приготовленная слугами. Сотовый телефон, ноутбук, удавка, карманный компьютер, шофер и поставщик, которые заботятся о неприглядных сторонах вашего бытия.

Поспешное Становление



Цитата: *Насколько же лучше себя чувствуешь, если их сначала убить! Жаль, что никто мне этого сразу не сказал.*

Предыстория: Вы до сих пор не пришли в себя. До всего этого жизнь у вас была замечательная. Ну да, родители отослали вас в частную школу, где не было мальчиков, а заносчивые самодовольные сучки смеялись над вами из-за того, что вы были из «нуворишей», а когда вы приезжали домой, родители никуда не отпускали вас без присмотра, потому что это было «небезопасно». Но у вас была куча хороших шмоток, много денег (новые, старые – деньги всегда остаются деньгами) и слуги, которым приходилось сносить все ваши выходки.

А потом мир сошел с ума.

Все случилось в *El Dia de Los Muertos* – День Мертвых. Когда задребезжала посуда и вокруг вас начали летать вещи, вы решили, что это из-за землетрясения. Но при землетрясениях стены не истекают кровью и не издают звуков, похожих на завывание чьих-то голосов. Дядя Уго говорил вам, что Писаноб правят мертвыми, но до этой ночи вы с мертвыми не сталкивались. А тут вы увидели, как прозрачные существа сбрасывают вашего брата с лестницы, прогоняют прочь повара, пустив за ним по воздуху горящую скатерть, поднимают вашего отца и рвут на нем одежду… Вы бросились бежать, но корни деревьев в саду стали руками, и эти руки повалили вас на землю. Зависший над вами дух был неосязаемым, как табачный дым, но молоток, которым он ударил вас между глаз, оказался полностью материальным.

Потом пришел голод. Вы набросились на трупы слуг и начали пить кровь еще до того, как поняли, что вы делаете. Над вами склонился дядя Уго. Он хмурился:

- *Dulce*[1]*,* я хотел, чтобы твое посвящение было прекрасным праздником, а не ужасной бойней. Но лучше уж так, чем позволить душе одной из Писаноб попасть в лапы этих призраков.

Вы сейчас вся на нервах, к тому же скучаете по родителям, но все же с нетерпением ждете уроков. Вы уже подумываете о том, что могли бы сотворить с напавшими на ваш дом призраками. Не говоря уже об этих сучках в школе, которые таскали вас за волосы…

Концепция: Вы – избалованная незрелая девчонка 16 лет, которая не успела вырасти и уже никогда не вырастет. Вы не успели ни поцеловаться с мальчиком, ни понять, что такое плотская любовь – вам так и не суждено было переступить этот последний порог на пути к взрослой жизни. Но вы не будете тосковать о том, чего никогда не испытывали.

Советы по отыгрышу: Все, кому за 30, или дураки, или чудовища. Вы кажетесь крутой, но не забывайте, что под этой маской вы – лишь юная девушка, видевшая, как убивают ее семью и как ей на голову опускается молоток. Когда все решат, что вы – тупой подросток со жвачкой вместо мозгов, нестандартное и на удивление меткое понимание ситуации окажется вам только на руку.

Имущество: Одежда от BCBG и Бетси Джонсон, скутер Vespa, CD-диски «Victorian Ash».

1 Милая, сладкая (исп.)

Желчная матрона

Цитата: *А, не обращай на меня внимания. Я сяду здесь, в темноте, и буду вязать тебе свитер, ты, маленькая неблагодарная шлюшка!*

Предыстория: Вы выросли в Мавзолее, в самом сердце семьи Джованни. Хотя родители старательно оберегали вас от лишних знаний, даже бессмертные не всесильны и не могут скрыть всего, особенно когда этого всего так много. К 12 годам вы знали о существовании вампиров. В 14 лет вы не только знали о гулях, но и с нетерпением ожидали, когда же вам окажут честь и даруют Поцелуй Доверия.

Ждать пришлось долго. Вам сказали: «Может быть, в следующем году», потом: «Через несколько лет, когда ты станешь совсем взрослой», потом: «Возможно, после того, как ты родишь ребенка, или даже двух». По мере того, как вы старели, отговорки становились все более изощренными: вас превозносили за ясность мышления (незапятнанного узами крови и зависимостью от витэ), говорили, что в некоторых местах сорокалетняя женщина выглядит вполне естественно, а молодая девушка привлечет лишнее внимание.

Вы стали гулем в унизительном возрасте 55 лет, благодаря собственному сыну. Так как вы отчаянно пытались остановить старение, вам пришлось связать себя узами крови с целой дюжиной вампиров. И вот, наконец, вам отдали должное. Вы получили Становление, и теперь можете считать себя равной прочим власть имущим в клане. Ну, если не считать того, что вся Венеция знает: в таком возрасте обращают лишь мелких сошек, которые годятся только на то, чтобы послушно выполнять приказы хозяев.

Они не догадываются, что вы ненавидите их так же сильно, как любите. Но когда вы попросили разрешения отправиться в Америку – в страну свободных людей, так ведь? - чтобы присмотреть за двукровными бунтовщиками, они, возможно, начали подозревать, что вы из тех старых собак, которые могут выучить новые трюки.

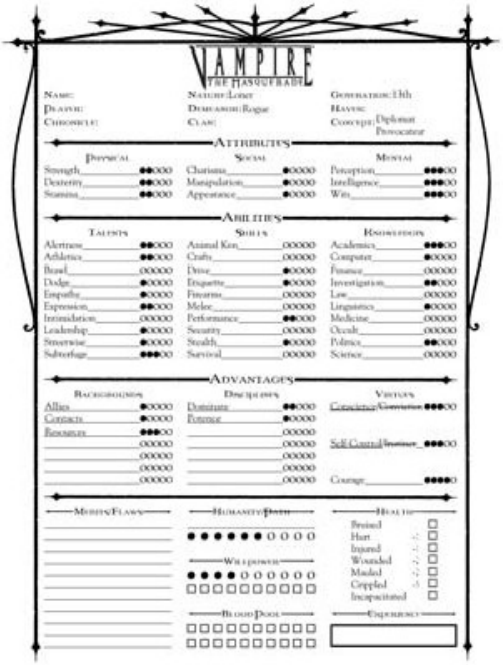
Концепция: Для вас нет ничего важнее семьи, и если бы родственники по достоинству оценили вас, вы принесли бы им неоценимую пользу. Все, чего вы хотите, - это уважения к вам как к одному

из Сородичей и одной из Джованни. Вы уже выплатили все свои долги в стократном размере, и будь вы дважды прокляты, если позволите нижестоящим легко отделаться.

Советы по отыгрышу: К тем, кто лишь немного выше вас по положению, относитесь с уважением, но без особых церемоний. С раболепным восхищением относитесь к настоящим старейшинам – тем, которых даже вы редко видели в Мавзолее, и которые поэтому никогда не давали вам унизительных и оскорбительных поручений. Общаясь с нижестоящими, проявляйте безжалостность.

Имущество: платья от Лиз Клайборн из коллекций прошлого и позапрошлого года, практичные туфли, сумочка с пистолетом «Зиг-Зауэр Р-230». И удобная прочная алюминиевая трость.

Дипломат-провокатор



Цитата: *Значит, некрофилия, инцест и маффины? Правда? А ты веришь всему, что тебе говорит твой сир?*

Предыстория: Когда вы выпрашивали у тетушки Джины печенье перед обедом или просили кузена Анджело намазать вам спину лосьоном, главным вашим оружием была улыбка.

Люди такие забавные: они всегда рады угодить вам. И совсем хорошо бывает, когда вы что-то получаете от них до того, как приходится расплачиваться, но умение торговаться у вас в крови, да к тому же вы, похоже, унаследовали его в двойном объеме.

Поцелуй Доверия вы получили от Анджело, когда вам было 20 лет. Еще при жизни он всегда смягчался, когда вас видел. Или лучше сказать – твердел? В любом случае, он распознал в вас талант. В Барселоне, пока вы были его гулем, вампиры из других кланов пытались сманить вас к себе. Да, они могли сделать так, чтобы вы захотели угодить им, но они, похоже, не понимали, что вы также хотите доставить удовольствие самой себе.

Анджело плохо кончил; ну что ж, вы помогали в вендетте против его убийц, и более того, без вас вряд ли удалось бы убедить самых важных Сородичей Барселоны в том, что наемники клана действуют на благо всех остальных, «поддерживая Маскарад». Вы сумели сгладить острые углы и тем заслужили Становление, к тому же вам удалось сохранить хорошие отношения как с семьей, так и с этими очаровательными простофилями в Камарилье.

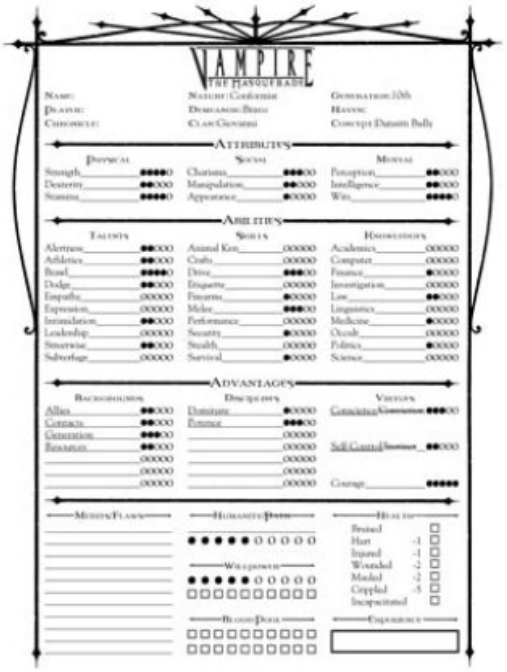
Вообще-то, перед Становлением вам не дали права выбора, и сейчас вы с тоской вспоминаете многое из того, что у вас было при жизни. Вам не хватает печенья и солнечных ванн, не говоря уже о сексе. С другой стороны, теперь вам намного проще переспать с нужным человеком во благо семьи, ведь вы ничего не чувствуете… вы мертвы.

Концепция: Вы обладаете врожденным очарованием, милы и умеете слушать. Если бы вы родились в другой семье, то, возможно, стали бы отменным продавцом-консультантом или даже ведущим ток-шоу. Ну а так вы изображаете «беспристрастную третью сторону» в отношениях с Камарильей, действуя от имени своих старейшин.

Советы по отыгрышу: Проявляйте любезность там, где вам это ничего не стоит. Тех, кто в чем-то вас подозревает, обезоруживайте честностью: даже если они и не изменят своего мнения, ваше поведение впечатлит всех, кто за вами следит. Вы привыкли добиваться желаемого, потому что люди обычно хотят угодить вам. Получив отпор, вы можете надуться, но сильно переживать не будете: у вас в запасе следующая ночь.

Имущество: вечернее платье от Versolato, сотовый телефон, пистолет, кабриолет BMW 330, снотворное.

Громила Дансирн



Цитата: *Иди полижи пизденку своей мамаше, козел!*

Предыстория: Вам никогда не приходилось сидеть на пособии по безработице, но это не значит, что вас растили неженкой. Нет, совсем наоборот: жизнь в семье у вас была такой, что лучше бы кое-кто из вашей родни и правда стоял в очереди за денежными подачками. Может, так им было бы чем заняться, и они не запирали бы вас в холодильнике и не выбивали бы вам зубы на попойке в день Абердинской битвы.

Все же вы перенесли все колотушки, как и положено растущему мальчику, и в конце концов унаследовали все, что вам причиталось, включая семейное имя, деньги и уважение. Пришло время и вам слегка похулиганить. Вы нащупали мягкое подбрюшье семейного бизнеса и нашли там себе местечко рядом с теми самыми кузенами, которые по мере сил «способствовали» вашему превращению в мужчину. Прошло немного времени, и вы сильно изменились…

Вы работаете на одну из тех ветвей семьи Дансрн, которая предпочитает оставаться в тени. Люди должны вашим дядюшкам и тетушкам в цивильных костюмах кучу денег, но собирают эти долги такие ребята, как вы. Вы – один из уважаемых в Грампианах джентльменов, известный буян, гроза всех местных винокурен. Пока в этом никто не сомневается, вы остаетесь в выигрыше.

Концепция: Для Сородича у вас слишком живой характер – мрачность, которой, похоже, страдают многие ваши старейшины, у вас не проявилась. Но это не потому, что вы – тупоумный телок. Нет, просто теперь вы можете устраивать взбучку другим и не ждать, пока кто-нибудь накостыляет вам.

Советы по отыгрышу: У таких грубых людей старые привычки отмирают с трудом. Вы никогда не станете вожаком стаи. Лучше всего у вас получается исполнять приказы, и вы сами об этом знаете. Если кто-нибудь начинает умничать, двиньте ему по роже, но если умник дает вам

отпор… ну, тогда это крепкий парень, и лучше вам сдать назад. Лучше уж уступить и сохранить зубы в целости. А если кто-нибудь из-за этого считает вас трусом, ну… наверное, им по малолетству не доставалось так, как вам. Они просто не понимают.

Имущество: спортивный костюм, матерчатый мешок с дверными ручками, пачка денег.

Личный помощник

Цитата: *Есть один вариант – никому не говорите, пусть это будет наш маленький секрет, - который позволит вам выйти сухим из воды. Придется потрудиться, да и закон не на нашей стороне, но результат будет неплохим. Ну и, конечно, я оставляю за собой право попросить вас об услуге*.

Предыстория: Как, черт побери, кто-то в семье может не знать, что все наше фамильное древо буквально кишит вампирами? Да даже если не видеть всей ситуации в целом, дети и то могут понять, что что-то здесь нечисто. Опять же, Джованни растят с этим знанием… природа против воспитания, все такое.

К счастью для вас, вы были достаточно умны и быстро во всем разобрались. В 16 лет вы приняли Поцелуй Доверия, а во вполне зрелом возрасте 20 лет получили Становление – после того, как заняли место своего… дядюшки?... который как-то заглянул к вам и спросил, не хотите ли вы поучаствовать в сделке с оружием, которую он проворачивает в Нью-Йорке с тамошними недотепами из Шабаша. Когда *anziani* с ним разобрались, вы подгребли его дело под себя, но об этом никто не знает. По крайней мере, вы надеетесь, что никто об этом не знает.

Отчетливое понимание того, что будет правильно для семьи, заслужило вам признание со стороны служителей и старейшин – вы стали одним из успешных специалистов. Вас обратили молодым, поэтому вы знали, чего хочет

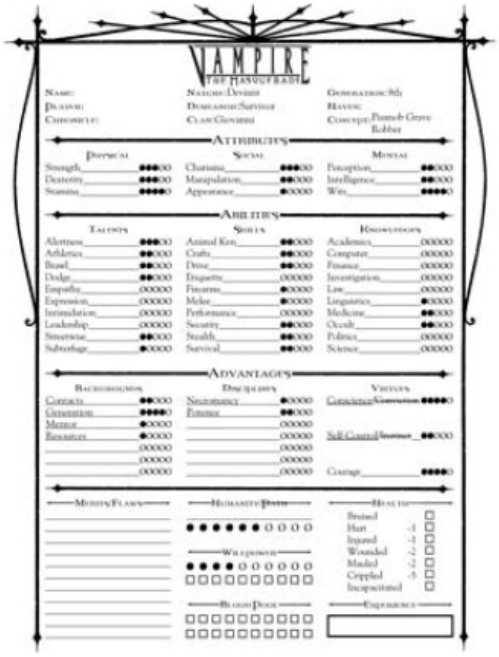
«платежеспособная молодежь». Вы продавали метамфетамин и экстази еще до того, как они заполнили рынок, и получили нехилую прибыль от наркотиков. Благодаря этой торговле вы связались с местными бандами, которые всегда найдут, куда пристроить оружие и наркоту. Вы в буквальном смысле слова стали вундеркиндом Джованни, превращая все в деньги одним своим прикосновением.

Поэтому вы так насторожились, когда старейшины попросили вас стать связным клана в Камарилье. Это ж тупик, мать вашу! Вы за одну ночь стали чем-то вроде прошлогоднего снега. Сами вы ничего такого натворить не могли, так что все это «назначение» попахивает чьей-то вендеттой. И когда вы этого кого-то найдете, то заставите его заплатить за несколько лет вечности, которые потратили впустую.

Концепция: Вы быстро обрели статус и так же быстро его потеряли. Красноречие и коварство – вот что помогает вам с честью исполнять роль представителя при князе. Но вы в конце концов усвоили, что все эти «Сородичи» - корыстолюбивые мерзавцы. Теперь вы храните верность только себе самому и готовы играть за Камарилью или Джованни (или Шабаш, если снова с ним столкнетесь)... кого вы поддержите, тому и достанутся все удовольствия разом.

Советы по отыгрышу: Вы ведете до отвращения опасную игру и прекрасно об этом знаете – если одна из сторон пронюхает, что вы не заслуживаете даже той крохи доверия, которой вас удостоили, все будет кончено. Увы, но в столь юном возрасте вы уже пережили немало разочарований. Вам было что предложить семье. Ну и хрен бы с ними, они упустили свой шанс. Пока вас не поймают на очередном двурушничестве, нежизнь у вас будет просто замечательная.

Имущество: одежда марки «Zegna», новый «Мерседес», взятый в краткосрочную аренду, конверт из оберточной бумаги, набитый любопытными фотографиями, алюминиевая бейсбольная бита.



Гробокопатель Писаноб

Цитата: *Вот тебе сто баксов. Возвращайся через час и никому не говори, что видел меня здесь.*

Предыстория: Четыре дня в неделю вам приходилось воровать себе еду. Ладно, иногда только три дня, если, например, в церкви устраивали праздничное угощение. Одевались вы в то, что удавалось стащить с бельевых веревок. Когда вы подросли и уже могли пить спиртное – годам так к 12, - то *cerveza*[1] доставали или на задворках туристических баров, или в гостиницах, пока прислуга заносила доставленные припасы. Судьба уличного мальчишки из расползающихся трущоб одного из самых больших городов мира – вот и все, что ожидало вас в будущем.

Именно тогда вы познакомились с новым *patrono*. Он забрал вас с улицы, дал вам чистую одежду и еду. В обмен вы должны были помогать ему с добычей «образцов». Он даже пообещал вам, что посвятит в «Темную Науку». Какое-то время вы противились новым обязанностям – богобоязненному юноше негоже воровать тела. Но потом вы решили, что Господь знать не знает, как обстоят дела за пределами рая. Так что вы будете выживать, как получится, и если из-за этого станете проклятым, так тому и быть.

Вот такое вот везение. Таковы правила мира Каинитов, особенно здесь, в Мехико, где по улицам носятся кровожадные шабашиты, ломая ноги и откусывая головы. Раньше вы были живым, потом умерли, но ничего для вас не изменилось.

Концепция: Каждую ночь вы изучаете пути Писаноб, пока помогаете вашему сиру. Вы творите зло, но иногда Господь допускает зло, чтобы лучше показать добро. И потом, сир говорит, что мальчику в вашем положении не стоит заниматься самоанализом. Вам почему-то кажется, что он относится к вам со снисхождением, хотя вы в этом и не уверены. Он кучу времени тратит на размышления, чтение и

1 Пиво (исп.)

разного рода писанину. Может, он просто не хочет делиться. Или считает вас слишком глупым для серьезных дел. Вы пытаетесь разобраться, что к чему, а тем временем выполняете свою работу - снабжаете сира телами и не трогаете тех девчонок в большом доме.

Советы по отыгрышу: Вы знаете, что быть Проклятым означает нечто большее, чем возня с могилами и трупами, но ничего другого сир вам не показывает. Он хорошо к вам относится, но вы-то знаете, что остальные вампиры не занимаются такими делами. Хозяин говорит, что все они злые и отправятся в ад, но сами-то они уверяют, что Каинитам ада в любом случае не избежать. Не лучше ли заняться тем, чем хочется, вместо того, чтобы таскать сиру тела мертвецов? Такие мысли вас немного пугают, но, может, стоит рискнуть?

Имущество: поношенный свитер и армейские штаны, лопата, четки.

Выродок

Цитата: *Да, я понимаю, что вы – князь. Я всего лишь хотел посмотреть, сколько времени пройдет, прежде чем вы представитесь*.

Предыстория: Как показывает вам опыт, люди с уважением относятся к тому, чего сами лишены. Бедные уважают богатых, богатые –

знаменитых, знаменитые – тех, кто наделен власти. Только самые выдающиеся люди одновременно обладают и богатством, и славой, и властью. Поскольку вы от рождения принадлежали именно к этому общественному слою, вам пришлось потрудиться, чтобы выделиться на фоне прочих. В конце концов, что за радость в богатстве, известности и влиянии, если все ваши знакомые тоже наделены этими дарами судьбы?

Так что вы занялись нарушением табу. В постоянной гонке за превосходством вы установили для себя куда более рискованные границы, чем ваши соотечественники. Пусть себе тешатся со шлюхами и самодельными наркотиками, спрятавшись за респектабельными фасадами. После того, как родители «покинули» вас, вы принудили сестру к сожительству, и она родила вам дочь – которую вы позже заставили родить вам сына. Утонченное унижение! Наслаждение напоказ! Оно воспламеняло вашу кровь ничуть не хуже кокаина, который вы вкалывали себе в член только для того, чтобы похвастаться этим!

Постепенно ваши знакомые или почувствовали к вам отвращение и стали вас сторониться, или же начали вам подражать и умерли, не выдержав гонки. Оглядываясь назад, вы понимаете, что многие ваши свершения едва ли останутся в памяти, хотя вы и спустили на них все семейное состояние. Теперь, когда вы мертвы… а, к черту все это! Может быть, когда-нибудь вы изменитесь, но точно не этой ночью.

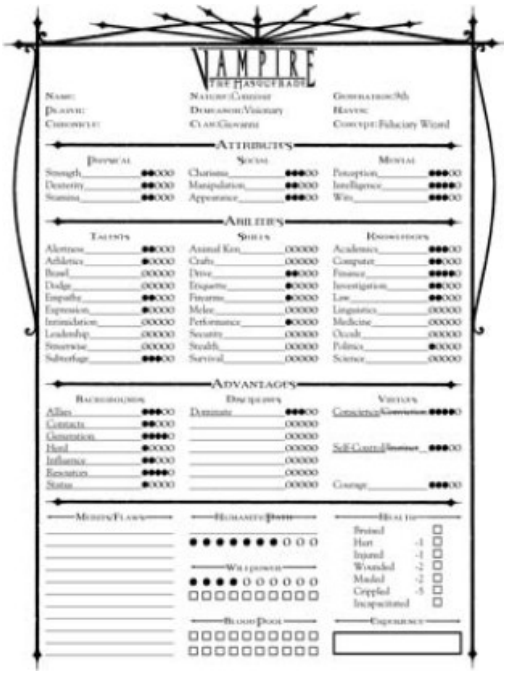
Шофер! К дому сенатора!

Концепция: Вы почти не делаете различия между дурной и доброй славой. Даже для себя вы не можете провести четкую границу меду ними. Отвращение – это та же зависть, потрясение ничуть не хуже признательности. Загнанный глубоко внутрь голос разума порою нашептывает вам, что вы погружаетесь в собственноручно созданный ад; вы постепенно утрачиваете личность и становитесь лишь скопищем грешков и проступков. Значит, такова ваша судьба? Или же это окончательный провал?

Советы по отыгрышу: Вы – звезда, а если нет, то скоро займете ее место. Нежизнь – это гонка за внешним блеском, количество призов в ней ограничено, а проигравших никто не помнит. Этот персонаж требует особого отношения! Не позволяйте его психической незрелости выходить на первый план, затмевая его роль в хронике. Само его существование зависит от прихотей остальных людей, и его включение в хронику не должно служить оправданием игроку, который страдает от такой же потребности во внимании и хочет стать центром игры.

Имущество: не бедствует.

Финансист-чудотворец



Цитата: *Мы можем задешево выкупить залог этого надоедливого Тореадора и списать безнадежный долг как налоговый вычет. Чудесно – мы только-только заполучили это местечко, и уже делаем на нем деньги.*

Предыстория: Вы знаете, как ваши родственники тратят деньги. Вот только деньги должны откуда-то браться. Джованни всегда заботились о своих, и когда вы повзрослели, вы захотели отплатить им тем же.

Первым шагом в нежизнь для вас стал Поцелуй Доверия, как и положено. Ваша «творческая» бухгалтерия и умение извлекать выгоду из кризисных ситуаций со временем привлекли к вам внимание *anziani* и их выводков. Сородичи Джованни, выпучив глаза, наблюдали за тем, как вы скупаете банки, переводите их активы в другие банки, а затем используете эти вложения для создания фиктивных мест в советах директоров. Старые добрые инвестиции, насчитывающие не одну сотню лет, стали теми подмостками, на которых вы разыгрывали роскошные представления в духе новых экономических веяний. Все, что вам требовалось, это *budella*[1] и немного удачи.

Награда оказалась немного не такой, как вы ожидали. Скорее уж, Становление стало для вас наказанием, несмотря на всю помпезность церемонии. Впрочем, вы рассматриваете полученные способности как новую разновидность активов, которую можно пустить в ход, а сами тем временем оттачиваете искусство сделки. Сообщество Сородичей чертовски напоминает клуб инвесторов: они тоже не работают днем и будут существовать вечно. Так что вы вполне можете воспользоваться их деньгами, чтобы чуть-чуть подзаработать для себя и семьи, и если вам хватит ума, то прибыль у вас будет больше, чем у ваших «клиентов».

Концепция: Вы любите то возбуждение, которое сопровождает заключение сделки. Прочие люди и

1 Букв. «к

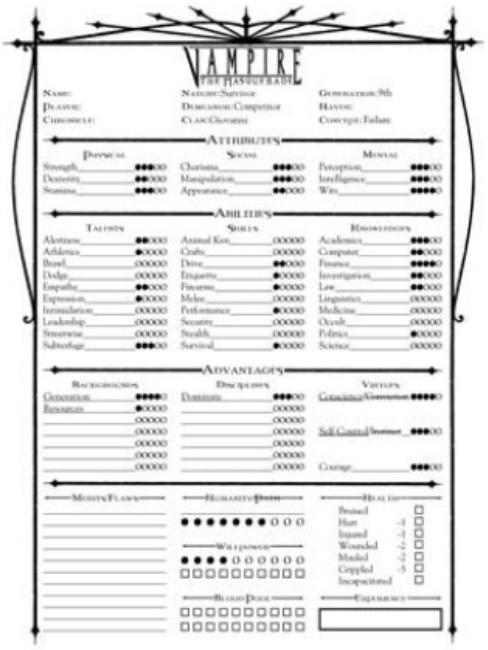
Сородичи помогают вам достичь цели. Встречаясь с ними, вы берете их деньги и извлекаете прибыль.

Советы по отыгрышу: Осторожным продавцом вас не назовешь; вы отличаетесь определенным стилем и изяществом. Вы охотно даете советы, но ваши проклятия звучат громче слов. Знакомьтесь со всеми подряд – связей никогда не бывает слишком много, и еще одна социальная сеть вам не повредит. Если случится невозможное – договор окажется провальным, или деньги вдруг исчезнут за одну ночь, - старайтесь обратить ситуацию себе на пользу вместо того, чтобы бормотать извинения.

Имущество: гардероб от Валентино, новый «Бентли», кое-какие вложения в Fauchon[1], Wall Street Journal[2] и Fast Company[3].

1 Французская продовольственная компания.
2 Ежедневная американская деловая газета
3 Американский деловой журнал.

Неудачник



Цитата: *Знаешь, парень, когда-то я тоже был важной птицей. А теперь вот разгребаю дерьмо в Палермо. Пусть тебе это послужит уроком. Нельзя, чтобы другие видели, как ты проигрываешь.*

Предыстория: Все произошло слишком быстро. Приглашение на ужин, Поцелуй Доверия, Становление, убежище на Ривьере. А потом у вас выдался тяжелый месяц, и все покатилось кувырком. Профсоюзы в Штатах. Восточный текстиль вздорожал втрое. Даже долбанная транспортная компания, с которой вы работали, вдруг обанкротилась. 27 процентов прибыли никак не могли покрыть семизначный долг.

Надо ли говорить, что *anziani* это не понравилось? Никто из них не захотел помочь вам со следующей выплатой. Некогда удачливый неонат, из-за которого к тому же погорела чертова уйма партнеров, никому не был нужен. Даже ваша матушка выставила вас из своего убежища, потому что не хотела видеть, как вы слоняетесь по дому.

Вы решили начать все заново. Не то чтобы у вас был выбор. Троюродный брат предложил вам крышу над головой, если в обмен вы будете вести для него дом. Засунув гордость куда подальше, вы согласились. Путь к успеху на этот раз будет долгим и трудным, но у вас в распоряжении целая вечность, верно?

Концепция: Улыбайтесь и терпите, терпите и улыбайтесь. Вы выполняете приказы, но готовы ухватиться за любой шанс, который позволит вам вырваться из дома родича. Энтузиазм приходится сдерживать здравыми рассуждениями. Лучше снова взлететь на подмостки, чем ковылять по лестнице, собирая по пути гроши. Возможно, вы обречены на неудачу, но надежда умирает последней – вы-то все равно уже умерли.

Советы по отыгрышу: Вы познали всю ценность смирения и тяжелого труда, поэтому не боитесь запачкать руки. Нагружайте себя обязанностями, но только теми, плата за которые поступит немедленно и в явном виде. Вокруг поговаривают, что вы – свой самый злейший враг, но сами-то они

родились в рубашке. Семь раз отмерь, один отрежь. Семь навыков высокоэффективных людей[1] включают…

Имущество: униформа слуги в загородном поместье, побитый пикап, садовые инструменты.

1 См. книгу «Семь навыков высокоэффективных людей. Мощные инструменты развития личности» Стивена Р. Кови.

Родная кровь (Cuginidi Sangue)

Паоло Сарденцо

Предыстория: У Паоло Сарденцо было почти все, но из-за сложностей с семейной политикой, козней мстительных духов и двух мировых войн он почти все потерял.

Некогда Паоло бы очаровательным молодым мужчиной, знающим, где надо вставить словцо, да к тому же его интересовала черная магия. Он был Джованни по матери, и в 1821 году клан дал ему Поцелуй Доверия, а в 1867 году его обратили.

В бытность свою гулем Сарденцо выполнял дипломатические поручения, используя связи среди восставших карбонариев для того, чтобы сместить баланс сил между Камарильей и Шабашем, поскольку обе секты боролись за влияние на Апеннинском полуострове. Но и он сам, и его хозяин, Диего, больше интересовались человеческими делами, чем Сородичами. Если две крупных фракции пытались использовать стадо ради собственных целей, Джованни делали прямо противоположное: они стремились влиять на политику смертных и использовали для этого идущую между Каинитами грызню.

Джованни, в особенности те, кто еще помнил ночи дожей и крупных торговых домов, были патриотами Венеции, и к 1820 году австрийское владычество им окончательно надоело. К тому же они были торговцами и хотели получить конституцию, которая защищала бы права человека от посягательств со стороны королей и знати. На это ушло некоторое время, но в 1861 году Италия наконец объединилась – за исключением Венеции и Рима. Австрийские Вентру стремились удержать Венецию под властью Австрии, но Паоло и Диего нашли себе союзников среди прусских Вентру. Джованни тайком поддерживали пруссов – сначала в их борьбе с австрийскими Вентру, а затем (когда прусские Вентру упрочили свои позиции среди правящих лиц Камарильи) против кишащей Ласомбра и Тореадорами Франции Наполеона III.

Наградой за столь ценные услуги для Паоло стало Становление. Между 1866 т 1914 годами он заключил немало выгодных сделок между своим кланом и прочими Сородичами (в особенности Гангрелами и Носферату, которым вдруг понадобились деньги). Оказалось, что его способности к Некромантии ничуть не уступают его политическим талантам. Именно ему клан обязан одной из первых попыток обмена знаниями с Тремерами, для чего Паоло пришлось прибегнуть как к магическим умениям, так и к дипломатическим уловкам.

Но полностью Паоло Сарденцо развернулся во время первой мировой войны. Мощь современного оружия одновременно восхитила и напугала его, заставив поверить, что наконец найден способ приблизить Вечную Ночь. Он усердно собирал души, и проявленные при этом мужество и обаяние, а также сопутствовавший ему успех, привлекли на его сторону немало последователей. Так продолжалось до тех пор, пока рядом с его дневным убежищем не упал снаряд, из-за чего Паоло оказался на солнце. Он выжил, зарывшись глубже в землю, но солнечные

лучи обожгли ему левую руку и левую сторону лица. Эти шрамы сохранились до сих пор.

Тем не менее, Паоло настойчиво предлагал рискнуть и провести церемонию Вечной Ночи, убеждая себя, что оставившим его последователям не хватает смелости и достоинства. Примерно в то же время из-за Савана вернулась Валентина делла Пассалья, чтобы предупредить о том, что Вечная Ночь принесет Джованни окончательное поражение, а не нескончаемый триумф. Постепенно от этой точки зрения отказались, но все же она заметно ослабила энтузиазм, с которым Джованни раньше воспринимали стремление Паоло как можно быстрее провести ритуал.

Еще больше вреда ему причинил Кровавый Легион. Так назывался отряд призраков погибших на войне солдат, во главе которого стоял Гастон Белладотти. Белладотти кое-что прикинул на пальцах и объявил, что некромант-Джованни может справиться с пятью призраками, но против 50 ему не устоять. Четвертый Великий Вихрь и разразившаяся в землях мертвых Великая Война положили конец деятельности Кровавого Легиона, но те все же успели нанести Сарденцо и его сторонникам ряд поражений – страшное унижение для Джованни, который относится к призракам как к слугам и инструментам.

После первой мировой войны Сарденцо утратил расположение семьи. Тогда же он обнаружил, что его «союзники» в Камарилье куда менее восприимчивы к словам уродливого отщепенца, чем к увещеваниям располагающего деньгами и секретами красавчика. Годами он рыскал по всей Европе, разыскивая призрака Гастона Белладотти и мешая отряду охотников за привидениями, но до начала второй мировой войны родной клан практически не замечал его.

Когда на континенте заработал отлаженный механизм террора, Сарденцо снова оказался в своей стихии. Он настойчиво указывал на то, что появилась еще одна возможность установить Вечную ночь, но на этот раз Джованни не проявили к его словам особого интереса. Сарденцо, которому надоело такое пренебрежение, принял судьбоносное решение, отказался повиноваться старейшинам и вместе с кучкой оставшихся у него сторонников направился в Восточную Германию, надеясь за время грядущей войны с СССР собрать там урожай душ.

Увы, кончилась эта история плохо. Сарденцо поймали, проткнули колом и притащили назад в Венецию. Всех его товарищей убили. Когда война закончилась, а в Преисподней началась очередная неразбериха, Джованни вытащили из его сердца кол и передали Паоло его наставнику, Диего, который привязал его к себе узами крови. Семья понимала, что Паоло, при всех его недостатках, хорошо знал мир мертвых и мог принести пользу. Но когда потребность в его услугах отпала, кол вернулся на свое место, и Сарденцо убрали в пыльный чулан.

Второй раз кол вытащили в 1985 году. Три десятилетия смягчили гнев Диего, и он согласился дать самому лучшему своему ученику второй шанс – при

условии, что Паоло не будет вмешиваться в сомнительные предприятия и полностью подчинится интересам семьи. Про себя он решил, что Паоло, не привычный к стремительно меняющемуся обществу и новых технологиям, хотя бы на некоторое время будет зависеть от своего наставника.

К 2000 году Паоло окончательно разобрался со всеми новшествами. Вскоре после пробуждения он увлекся компьютерами, и именно его совет побудил Диего сделать кое-какие вложения в эту технологию – разумеется, весьма умеренные. Сарденцо по-прежнему связан со своим наставником узами крови, но Диего все чаше подумывает, не стоит ли ему поддаться искушению и переложить часть забот на такого умного и находчивого помощника. А тут еще начался очередной шторм в мире мертвых…

Внешность: Некогда Паоло обладал красотой того типа, что распространен на континенте, – высокий смуглый мужчина с обаятельной улыбкой. Но сейчас левая сторона лица у него иссечена уродливыми шрамами, из-за чего он выглядит как жертва тех войн, на которых искал себе выгоды. К тому же он удалил левый глаз и заменил его глазом мертвеца, и теперь это «дополнение» гниет в новой глазнице. Те, кому довелось увидеть его левую руку, говорят, что она тоже покрыта шрамами. Он предпочитает качественные, хотя и несколько старомодные, деловые костюмы.

Советы по отыгрышу: Раньше вы отличались осмотрительностью и изысканностью, но годы презрения и неудач превратили эти качества в грубоватую прямоту. Вас часто называют честным, хотя и несколько прямолинейным, и хотя такие оценки порою бывают ошибочными, из-за них люди склонны смотреть сквозь пальцы на ваши… недостатки. В обществе вы не выставляете свое уродство напоказ и вообще стараетесь игнорировать его – только полный невежа станет привлекать внимание к подобным невзгодам. Уродство может быть выбрано сознательно… но зачем же об этом знать окружающим?

Сир: Джованни дель Джорджо (ныне покойный, предположительно, дьяблеризирован)

Натура: Фантазер (Visionary)

Маска: Стоик (Survivor)

Поколение: 8

Становление: 1867

Примерный возраст: под 30

Физические Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 3, Внешность 0.

Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 5, Сообразительность 4.

Таланты: Бдительность 3, Атлетизм 3, Рукопашный бой 2, Уворот (Уклонение) 4, Запугивание 3, Лидерство 4, Хитрость 3

Навыки: Знание животных 2, Вождение 1, Этикет 3, Огнестрельное оружие 3, Фехтование 2, Маскировка 2, Выживание 3

Познания: Академические знания 3, Знание компьютера 2, Финансы 3, Расследование 2, Языкознание 4 (английский, французский, немецкий, греческий, иврит, латынь, испанский, шумерский), Оккультизм 4, Политика 3

Дисциплины: Доминирование 1, Некромантия 5 (Путь Склепа 5, Путь Праха 3), Тауматургия 4 (Путь Крови 4, Путь Управления Духом 1), Затемнение 1, Могущество 1, Превращение 3..

Ритуалы: *Minestra di Morte, Occhio d'Uomo Morto, Tempesta Scudo, Esilio*.

Дополнения: Ресурсы 2, Союзники 2, Контакты 3, Поколение 5, Статус 1, Призрачные рабы 5

Добродетели: Совесть 1, Самоконтроль 3, Мужество 5

Моральность: Человечность 4

Сила воли: 6

Примечание: Паоло Сарденцо и Диего Джованни связывают полные узы крови. Паоло также принял кровь от ближайшего доверенного лица Диего, его внучки (а при жизни – правнучки) Джанмарии Джованни. Он провел над собой ритуал *Occhio d'Uomo Morto* (Глаз как у трупа) и исхитрился заточить пылающего жаждой мести «донора» где-то на дне Средиземного моря. Он также создал комбинированную Дисциплину, объединив четвертый уровень тауматургического Пути Крови и третий уровень Превращения. Если Паоло погружается в землю, в буквальном смысле слова пропитанную кровью, он может вобрать эту кровь в себя, даже если сам в это время находится в состоянии торпора. Разумеется, напитанная кровью земля встречается нечасто... если не считать войн и тех мест, где творятся жестокости.

Изабель Джованни

Предыстория: Порою создается впечатление, что судьба Изабель с неприятной точностью отражает историю семьи Джованни. С ранних лет Изабель попала под влияние отвратительных клановых традиций. Еще при жизни она узнала мрачные семейные тайны и успела кое-что опробовать на себе самой. Утрачивая всякое подобие морали, она обретала власть, и к тому времени, как родился ее ребенок, зачатый от брата, она привлекла к себе внимание старейшин Джованни.

Изабель стала гулем, когда ей едва перевалило за 20. Она ощутила вкус силы, которую дарует кровь Проклятых. Но в те времена отношение к женщине, особенно в сельских местностях Италии, все еще оставляло желать лучшего. Поэтому прошло больше двух десятилетий, прежде чем Изабель смогла убедить своего хозяина в том, что она готова к Становлению. Вообще-то у Джованни не принято, чтобы подобные просьбы исходили от будущего птенца; обычно такие решения принимают старейшины. Отметив искушенность Изабель в темных искусствах, а также ее дипломатические таланты, *anziani* позволили одному из Сородичей ввергнуть ее во тьму проклятия.

После Становления Изабель стала рупором клана, подобно зеркалу отражая его таинственность и ту подозрительность, с которой чужаки относятся к Некромантам. За ней шлейфом тянутся слухи и обвинения в невероятной разнузданности: говорят, что она может пить кровь только из отрубленных голов, что она спит со своими жертвами, что к ее мертвому сердцу привязано целое сонмище плененных душ, что ее укус заражает «черной смертью» (или чем-нибудь более современным, но не менее пугающим)...

В ответ на все эти сплетни Изабель лишь улыбается и возвращается к своим делам. Нередко такая репутация оказывается ей на руку, поскольку всегда проще договориться с теми, кто тебя боится. Сейчас Изабель напрямую подчиняется группе старейшин, играя роль посредника между Джованни и окружающим миром. Это неблагодарная работа, можете даже не сомневаться, и она всегда сопряжена с опасностью, но железная воля и чувство долга перед семьей заставляют Изабель принимать интересы Джованни близко к сердцу. Даже сейчас, в нынешние ночи, она ведет приятную нежизнь и рассматривает различные задания и переговоры как часть своей работы.

Внешность: Изабель обладает яркой внешностью, которая в равной мере складывается из манер, осанки и прирожденной физической красоты. Она – воплощенное изящество; ее движениям свойственны грация и величественность звезды экрана или главы государства. В зависимости от времени года ее волосы то обретают оттенок шоколада, то становятся роскошного, насыщенного черного цвета. У нее большие карие глаза. Изабель предпочитает одежду свободного покроя, который, в отличие от облегающих нарядов, оставляет пространство для воображения. В обществе она всегда оказывается в центре внимания, как главный актер на сцене.

Советы по отыгрышу: Дела вы ведете спокойно и сдержанно, за исключением тех случаев, когда становится понятно, что ситуацией управляете не вы. Тогда вы раздражаетесь и пускаете в ход присущее вам коварство, и это заметно. В целом вы находите Сородичей не заслуживающими доверия и считаете, что ими движут эгоистичные желания и гордыня. Эти же качества вы признаете и в себе самой и больше всего на свете боитесь, что не сможете понять, во что же вы превратились, если мир так и будет вращаться вокруг вас. При общении с Сородичами вы порою ощущаете некий диссонанс: в Старом Свете вас по-прежнему считают служителем, но большинство Каинитов Нового Света относятся к вам как к уважаемому старейшине.

Клан: Джованни
Сир: Фортунато
Натура: Зодчий (Architect)
Маска: Щеголь (Gallant)
Поколение: 9
Становление: 1714
Примерный возраст: за 30
Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 4
Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 4

Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 4

Таланты: Бдительность 1, Рукопашный бой 1, Уворот (Уклонение) 1, Эмпатия 4, Изящество 4, Запугивание 3, Лидерство 2, Хитрость 3

Навыки: Ремесло 2, Вождение 1, Этикет 4, Огнестрельное оружие 2, Исполнение (Performance) 2, Безопасность 1, Маскировка 2, Выживание 1

Познания: Академические знания 3, Знание компьютера 1, Финансы 2, Расследование 4, Правоведение 2, Языкознание 4 (арабский, голландский, английский, французский, немецкий, португальский, русский, испанский), Медицина 1, Оккультизм 4, Политика 4

Дисциплины: Прорицание 1, Доминирование 4, Стойкость 2, Некромантия 4, Затемнение 1, Могущество 3, Присутствие 2

Пути Некромантии: Путь Склепа 4, Путь Праха 3, Путь Кости 2

Дополнения: Союзники 4, Положение в клане (Clan Prestige) 3, Контакты 4, Стадо (только на вилле) 2, Влияние 1, Наставник 2, Ресурсы 4, Слуги 1, Статус 3

Добродетели: Совесть 1, Самоконтроль 4, Мужество 4

Моральность: Человечность 5

Сила воли: 7

Эмилио Росселини

Эмилио Росселини был посредственным, невзрачным и малопривлекательным, хотя и довольно умным жуликом. Будь у него чуть больше честолюбия, он смог бы кое-чего добиться в жизни, но единственной его страстью был садизм. К несчастью для него, он жил до того, как Интернет познакомил людей с таким явлением, как бондаж. Современник Эмилио, маркиз де Сад, большую часть своей взрослой жизни провел в тюрьме, да к тому же еще болел сифилисом, подхваченным из-за своего увлечения. В отличие от де Сада, Эмилио защищала его семья и Сородичи Джованни, которых вполне устраивало, что о подаваемых им «блюдах» заботится кто-то другой. Хозяев Росселини мало волновало, чем он занимается со своими жертвами прежде, чем они истекут кровью.

Хотя слабо развитая полиция времен Эмилио не смогла его поймать (или не особо старалась, потому что он не трогал значимых людей), с Францем Дюпажем все вышло по-другому. Эмило похитил, жестоко изнасиловал, а затем убил Луизу Дюпаж, сестру Франца. Франц выследил Эмилио и после пыток убил его с аккуратностью и безжалостностью, достойными любого Сородича (или самого Эмилио). На том бы дело и кончилось, но хозяева Эмилио не слишком обрадовались, лишившись столь полезного слуги, и не замедлили донести свое неудовольствие до Франца. Впрочем, об Эмилио они тоже не забыли.

Некогда Эмилио заключил договор, по которому должен быть вернуться призраком. Так и произошло. Поначалу он боялся, что отсутствие тела не позволит ему получать привычное удовольствие. Но оказалось, что существование на эмоциях дает куда больше возможностей, чем тело из плоти.

Эмилио отлично себя чувствует, подпитываясь смесью отвращения и влечения. Он может восстановить силы за счет озлобившейся супружеской четы, которая продолжает жить вместе просто потому, что

не знает ничего другого, или за счет юного влюбленного, который подозревает свою подружку в неверности, но не имеет никаких доказательств. Разумеется, такой богатый выбор у него есть не всегда. Поскольку при жизни он был тем еще головорезом, его вполне устраивает и страх, который ему удается внушить людям.

В нынешние ночи Эмилио стал чем-то вроде надсмотрщика и охранника. Он следит за другими призраками и отправляет их к Сородичам, когда того требует долг. Создается впечатление, что после смерти он нашел применение всем своим неприятным особенностям, в том числе и садизму.

Клодия Дансирн, искательница Грааля

Археология может быть делом темным и опасным, а то и просто странным. Джованни на протяжении столетий проявляли интерес к древним гробницам, и Клодия Дансирн - лишь один из многих их полевых работников.

Может создаться впечатление, что Сородичам проще заниматься разграблением захоронений. Укус ядовитого паука? Ну и что? Падение в глубокую яму? Ну да, бывает. Нападение разъяренных охотников за головами? Самое время вспомнить о сверхъестественной скорости.

Как правило, если у немертвых есть время как следует покопаться в развалинах, то перед людьми у них все преимущества. Но не каждая раскопка напоминает шахматную партию. Иногда она превращается в гонку, и тогда возможность ехать всю ночь и копать при свете дня обретает огромное значение. Это – одна из причин, по которым хозяин Клодии, Гийом Джованни, так и не дал ей Становления. Клодия не просто слуга-гуль, она может день напролет вести грузовик по джунглям, пока Гийом спит в своей капсуле (он никогда, никогда не называет свое спальное место гробом).

Клодия и Гийом были неплохой командой. Клодия его обожала (само собой; но она, наверное, любила бы его и безо всяких уз крови), а он ценил ее силу, выносливость и готовность пройти лишнюю милю. Но это вовсе не значит, что Гийом посвящал ее во все свои планы. На самом деле при последнем их расставании он лишь вскользь упомянул о том, куда направляется («Франция, идет?»), и с тех пор о нем ничего не было слышно.

Клодия уверяет себя, что ей не о чем беспокоиться. Гийом всегда отличался находчивостью и пронырливостью, к тому же не страдал излишней самоуверенностью. Она решила заняться собственными поисками. Ее цель – так называемая «лампа Константина». Если легенды не врут, лампа может обездвижить любого Сородича, приблизившегося к ней хотя бы на милю, а ее свет так же смертелен, как и солнечные лучи. Предположительно, она также исцеляет раны, находит утерянные сокровища и (в самых фантастических историях) может снять Проклятие Каина. В последнее Клодия не верит от слова «совсем».

Одновременно с поисками легендарного артефакта Клодия с помощью самых современных технологий отслеживает передвижения своих основных конкурентов – Марчеллы Прис, гуля Тореадоров, и Троя Чевеника, вампира-Цимисха. Похоже, что оба они нацелились на Африку, так что Клодия усиленно практикуется в суахили.